Toute l'actualité de la Dreamcast et des autres consoles 128 bits

Dreamzone

Next generation

N°29 - Décembre 2001/Janvier 2002

Les tests

Head Hunter, Shenmue 2, NBA 2K2, Virtua Tennis 2, Ooga Booga, Bomberman Online et Metal Gear Solid Bleemcast

Dossier Sega

Découvrez toutes les prochaines sorties de l'éditeur sur les autres plates-formes

WipEout Fusion

Première version jouable

Rogue Leader Rogue Squadron 2

On y a joué !

Hommage à SNK

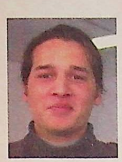
Le père de la baston 2D fait ses adieux

L 9578 - 29 - 35,00 F - 5,34 € - RD

Groupe fjm Communication & Publications

La nouvelle référence pour les vrais passionnés

35 F - En vente chez votre marchand de journaux

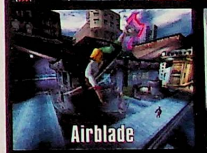


Voici sans doute le dernier numéro du magazine Dreamzone. Je suis fier et heureux de le clôturer en votre compagnie (je sais, il m'en reste encore au coin de la bouche). Il est évident que nous n'avons pu plaire à la majorité. Notre franc-parler en aura choqué plus d'un. Notamment le fameux 70 % infligé par l'ami Tuco à MSR. Que de plaintes, d'insultes à son encontre alors que ses propos étaient parfaitement justifiés ! MSR est définitivement à chier. Les derniers numéros auront été difficiles à gérer. Il aura fallu prendre de sérieuses décisions, comme l'ajout d'une rubrique sur les autres consoles, l'actualité Dreamcast sombrant de plus en plus dans le néant. Mais nous ne regrettons aucune de nos pages, de nos interventions ou encore de vos réactions. Un regret toutefois en ce qui concerne l'arrêt du magazine : je n'aurai plus le loisir de lire les critiques sur ce cher forum de CF. Les insultes mensuelles commençaient à me plaire. Eh oui, on a du mal à perdre ses bonnes habitudes. Mes meilleurs moments à Dreamzone ? La découverte de Sakura Taisen 3, les bouclages réussis du magazine (c'est tellement rare), les réunions avec l'ami Tuco (le caractère bulldogien n'a jamais été simple à gérer), la surprise dès que Titia terminait enfin une page en moins de 48 heures et les photos commentées de ce cher Neo qui ne faisaient qu'accentuer l'immensité de ses chevilles. Mes plus mauvais moments ? Les nombreux départs de nos camarades journalistes. Notamment la Bastide des greens pour nos arrivées en fanfare à la rédaction (un p'tit mot Manu ? «Bon débarras !!! Vive la Playnet ...», Seba pour sa dextérité lors des parties de Samba de Amigo (il fallait le voir s'exciter sur les maracas), ce cher Vincent dont la pilosité en impressionnait plus d'un, et j'en passe. Vous remarquerez à quel point les pseudos journalistes (Manu ?) ont évolué depuis leur départ. Sur ces belles paroles superbement hypocrites, je vous souhaite un Joyeux Noël et une mauvaise année. Vive les Jaunes et merci à vous, humbles lecteurs...

Kyo

PS : Si nous faisons un trentième numéro, ce ne sera point de ma faute...

p.04 Courrier
p.06 Dossier
Sega en vadrouille
p.16 News Jap'
p.30 Tests
NBA 2K2, Bomberman Online, Shenmue 2, Head Hunter, Virtua Tennis 2, Doga Bonga, Metal Gear Solid Bleemcast
p.51 Previews
Silent Hill 2 Restless Dreams, Moto GP2, Rayman M, Halo, Oddworld : Munch's Oddysee, BioHazard Rebirth, Bomberman Generation, Sonic Adventure 2 Battle
p.64 GameBoy Advance
p.66 Dossier
Hommage à SNK
p.80 Focus
Dark Summit, WipEout Fusion
p.84 Tests multiconsole
Rogue Leader Rogue Squadron 2, Jak & Daxter, World Rally Championship, Airblade, GTA 3, Pro Evolution Soccer, Time Crisis 2, Victorious Boxers, Half Life, Gun Survivor 2, Fifa 2002, Silent Hill 2, Klonoa 2 Lunatea's Veil, Burnout, Crash Bandicoot 4, Bass Strike, 18 Wheeler
p.122 Tips
p.124 Internet
p.128 DVD
p.130 En direct de la rédac'



RECHERCHONS PIGISTES

Vous avez entre 20 et 30 ans, vous avez une bonne maîtrise de la langue française (niveau BAC + 2 et plus), vous êtes passionné de jeux vidéo, vous êtes du genre à vous procurer les machines dès leur sortie en magasins ! Vous êtes sur Paris ou sur la région parisienne ! Vous nous intéressez...

Pour vous faire connaître, réalisez une petite critique d'un de vos jeux préférés (1500 signes environ) et envoyez-la ainsi que votre C.V à l'adresse suivante :

FJM - service des ressources humaines
48 Bvd Pasteur - 75015 Paris

COURRIER

Salut les zoneurs

Dreamzoneurs et Dreamzoneuses, bonjour. C'est un courrier particulier aujourd'hui, puisque c'est le dernier. Oui, hélas, Dreamzone connaît ses derniers moments. Encore quelques pages à rédiger, quelques tests à faire, et tout va s'arrêter. Depuis l'annonce de l'arrêt de la Dreamcast, la fin était inéluctable. Ce n'était qu'une question de temps, et notre volonté de faire évoluer le magazine vers un multi-support, c'était pour pouvoir encore et toujours parler des derniers jeux de notre petite boîte blanche. Difficile de déconner, dans la mesure où le cœur n'y est pas, mais on ne se laisse pas aller, et tôt ou tard, on se retrouvera pour de nouvelles aventures. Longue vie et bonheur à tous, on vous salue bien bas, et à la prochaine. Ce n'est qu'un au revoir...

El Tuco

Coup de gueule

La Dreamcast a tiré sa révérence pour de mauvaises raisons (c'est notre opinion) : une communication désastreuse semble être un élément fondamental de son arrêt par Sega. Mais la question que l'on se pose est de savoir si une bonne communication sans rien derrière ne condamnerait pas un autre support à l'échec. Rien n'est moins sûr. En tout cas, notre métier est d'être vigilant et d'informer. Eh bien on est triste que la Dreamcast s'arrête aussi tôt. On a souvent affirmé haut et fort que le succès d'une console ne reposait pas uniquement sur ses performances, mais sur la qualité des jeux qui "l'habillent". Il y a de très bons jeux sur Dreamcast, et apparemment ça n'a pas suffi. Il faut bien plus à l'heure actuelle pour qu'une console dure, mais il y a une chose dont est sûr, c'est que vous pouvez faire tout ce que vous voulez, si les jeux sont mauvais, c'est le joueur qui aura le dernier mot. Oui, le joueur, celui qui en a marre de ne pas être considéré.
C'est ainsi que l'on terminait il y a quelques mois un coup de gueule vis-à-vis de ceux qui ont fait que la Dreamcast s'arrête. Aujourd'hui, c'est Dreamzone qui tire sa révérence, et nous avec. Sachez simplement qu'on a passé de superbes moments en votre compagnie. Des moments de joie (Soulcalibur, Shenmue), mais aussi de peine (pas de Half life, pas de Soul Reaver 2), et des moments de discorde (MSR). C'est ces petites choses qui ont fait vivre Dreamzone jusqu'à aujourd'hui, et c'est ce qui fera que nous ne l'oublierons pas.

À bon entendeur, salut !

L'histoire d'un gars un peu orignal

Salut à l'équipe de Dreamzone, j'ai quelques questions à vous poser, mais avant j'aimerais vous faire part de mon avis sur ce que certains appellent le changement de bord du magazine.

Euh oui. Pour que les choses soient bien claires, il faut préciser que notre intention n'a jamais été de transformer le sexe du magazine, ne sachant pas à la base si celui-ci est masculin ou féminin. Il était donc normal que nous fassions un sondage au sien de la rédaction afin de savoir de quel sexe était Dreamzone. Bien sûr, vous l'aurez deviné, Kyo a opté pour le sexe masculin, son préféré, défendant bec et ongles (peints en bleu), le côté viril du mag. Argumentant que cela fait plus d'une année entière qu'il négocie avec l'imprimeur pour que l'on colle sur la couverture de vrais poils de poitrine de bouc sur tous les visuels. Sa demande est restée lettre morte, car son initiative décimerait trop de boucs et Greenpeace a fait part de son intense indignation. Pour le reste des rédacteurs, on a tous conclu que Dreamzone était hermaphrodite et se reproduisait tout seul (tu m'étonnes, il a déjà fait 28 petits). Il fallait vraiment que les choses soient claires.

Tout d'abord il faut que vous sachiez que je ne possède pas de Dreamcast.
Sincèrement, nous pensons que c'est une première, mais lisons plutôt la suite.

La raison qui m'a poussé à acheter le magazine est que je suis un fan de Sega depuis l'apparition du premier épisode de Sonic, et le fait que Dreamzone devienne un magazine multisupport ne me déconcerte point ; je comprends la situation. Il y a quelques années, je n'aurais pas tenu ce discours, car je détestais les autres consoles, autres que Sega. Mais cela ne sert à rien d'être borné et il faut parfois admettre la qualité du travail des autres. Le seul point qui me chagrine, c'est l'arrêt des ventes de la Dreamcast au moment où j'avais décidé de me la procurer. Mais je ne m'attarderai pas sur le sujet maintes et maintes fois débattu.
S'il te plaît, ne nous dis pas que tu lis Dreamzone depuis le début, sinon tu vas nous faire de la peine, car si en 29 numéros on n'a pas réussi à te convaincre de te prendre une Dreamcast, il faut qu'on change de crémerie.

Une dernière chose, je suis un grand fan de Sonic et je cherche à correspondre avec d'autres fans. Lecteurs et lectrices de Dreamzone, si c'est votre cas, écrivez-moi.
Notre ami voulait donner son adresse perso, mais vu le nombre de plaisantins qui en profiteraient, on préfère vous demander d'écrire à la rédac, et dans la mesure du possible on transmettra.

Bonne continuation, vous faites du bon boulot.

Shamrock

Juste une mise au point

Dans le courrier de Dreamzone 26, un lecteur qui avait lu le numéro 32 des Puces Informatiques nous rapportait des informations glanées à l'intérieur du magazine. Notamment une concernant la sortie imminente d'un jeu : Last Blade 5. Nous nous sommes insurgés logiquement, dans la mesure où nous n'en étions qu'au numéro 2. Or, grand bien nous fasse, l'erreur ne venait pas et ne vient pas des Puces Informatiques, mais du lecteur de Dreamzone. Après vérification, on s'est rendu compte que ce dernier avait mal lu l'article. Nous nous excusons donc auprès de nos confrères des Puces pour cette erreur qui, nous le souhaitons, ne se reproduira pas à l'avenir. Et nous espérons qu'ils ne nous en tiendront pas rigueur. Merci à Olivier pour sa patience et sa compréhension.

Tuco

Luko, 21 mois et fan de survival horror

Salut à toute la rédac ! Je me présente : Lukas, 21 mois, fan de jeux vidéo, et tout particulièrement du hérisson bleu. À mon grand désarroi, l'ère de ma console blanche fétiche touche à sa fin. Aussi vais-je devoir me tourner vers des consoles "nouvelle génération" pour assouvir ma soif vidéoludique, mais le choix s'avère difficile. Si j'ai un petit penchant pour la prochaine Nintendo, une question me turlupine : la firme va-t-elle poursuivre sa politique de non-violence sur cette plate-forme ? (en effet, malgré mon jeune âge, j'adore le Survival-Horror, à l'instar de Titia.)
Oh malheureux, que n'as-tu pas dit là ?! Titia est une fan absolue de Survival-Horror. Bon, c'est sûr, elle n'y connaît rien du tout, que dalle, nada, niente, car tout ça n'est qu'une sorte de perception dans l'espace de sa part. Titia, tu lui expliques que ce qu'elle voit est un vampire qui pompe du sang dans une bouteille, et elle te croit, même si ce que tu es en train de lui montrer est une pub pour le ketchup. Ok, ok, c'est pas clair. Kyo, quand il se rase les deux poils et demi qui lui poussent sur le menton les années bissextiles, il pense qu'il est devenu un homme et il panique. Il faut alors toute la maîtrise psychologique et drastique du routier qui l'accompagne chez son esthéticienne pour l'occasion. Car un Kyo qui panique, même la nuit, c'est pas beau. Il commence par se déshabiller frénétiquement comme si une huître s'était refermer avec force sur le bigoudi qui lui sert de sexe. Il plonge ensuite ses mains dans de la craie jaune et s'en enduit tout le corps, et ensuite il essaye de faire des figures sur le bitume en bas de chez lui. Un rite comme un autre, mais difficile de le supporter quand dans le même temps il pousse des cris de cerise qu'on dénoyaute vivante. Si c'est pas cruel... Kyo, c'est un peu notre figure de proue, notre image de marque pour aller représenter le mag à l'étranger, alors que déjà il est même pas foutu de passer le stade de la douane française à l'aéroport ! Remarque, les gars, on les comprend : à part pour Rio de Janeiro, et encore, en plein Carnaval, vu comment Zaza se fringue, il n'est crédible pour aller nulle part. Une tenue violette en plastique moulant à faire passer Prince pour un gars austère, c'est pas évident à porter. Et quand on dit moulant, c'est pour éviter de parler de seconde peau. Ainsi costumé, tout le monde est capable de voir les séquelles laissées par son accident de grille-pain sur sa couille droite (si, rappelez-vous, il cherchait un truc dans son placard de cuisine en robe de chambre, et il était tombé le testicule en avant dans le grille pain qui s'était auto enclenché, tant et si bien que maintenant, un de ses attributs ressemble à un panini qui n'a pas la grande forme). Mais on s'écarte du sujet premier, qui était une tentative d'expliquer pourquoi Titia croit être une fan de Survival Horror. Soyons clairs, la demande est partie, le cerveau de Titia ne pouvant pas faire deux choses à la fois. En gros, quand elle en aura fini avec ses mails, elle pourra peut-être nous répondre. Mais on s'écarte encore : Nintendo semble en effet vouloir changer de politique et s'adresser à un public plus âgé par l'intermédiaire des jeux que la firme va éditer, et Resident Evil en est le premier exemple.

Silent Hill, Devil May Cry, Soul Reaver 2 et Metal Gear Solid pourraient-ils un jour être adaptés sur GameCube ?
Pour le moment, il n'en est pas question, il n'en demeure pas moins qu'on a vu récemment des choses encore plus incroyables (Shenmue), alors on ne sait jamais...

Autre chose : Sega semble avoir adopté la GameCube pour support de ses prochains jeux (Sonic 2, Virtua Striker 4). Sera-ce le cas pour le prochain Shenmue ?
Eh bien non. En effet, Bilouze a fait en sorte que Shenmue 3 ne sorte que sur X-Box, et la suite de Jet Set Radio prend aussi la même direction. Rien n'est exclusif ou certain concernant la politique de Sega sur telle ou telle autre console.

Merci de m'éclairer sur ces sujets...
L a a a a a lumièèèèèèèèèèèèèèèèèrrr rrrrrrrrrrreeeee du phare d'Alexandriiiie, chaaaante encore la mêmeuh... Euh, pardon.
Priez chaque jour avec moi les dieux du pixel pour qu'Head Hunter ne soit pas annulé !
Prière entendue, puisqu'il est en test officiel dans le mag.

Longue vie à Dreamzone !
Malheureusement c'est le dernier numéro, mais l'esprit du mag, lui, survivra. (ndc : Titia a prévu de tous vous hanter... Faites gaffe, elle sait s'y prendre, avec tous les S-H qu'elle a bouffés !)

Ps : Où pourrais-je trouver les chaussures de Sonic afin d'échapper aux fessés lorsque je fais des bêtises ?

Re-PS : Mon Papa approuve totalement votre nouvelle formule et adore votre humour déjanté (je l'entends rigoler quand il lit Dreamzone aux toilettes).

On imagine...

DOSSIER

Sega en Vadrouille

Prologue

Par quoi pouvions-nous remplacer les habituelles previews officielles qui jonchent la première partie du magazine ? Vous deviez vous en douter, plus rien n'est à prévoir en version française, en dehors de deux ou trois titres. Alors nous avons décidé de vous réaliser un petit récapitulatif des prochaines sorties Sega sur les autres supports que sont la Xbox, la PlayStation 2 et la GameCube. Mais pour commencer, faisons un point sur la Dreamcast. C'est l'une des dernières fois que l'on en parlera, et puis un peu de nostalgie n'a jamais fait de mal à personne !

Kyo

Une manette originale dotée d'un stick analogique bien plus souple que celui de la N64. Un très bon pad, beaucoup critiqué par les joueurs de baston 2D, mais qui au final était bien supérieur à celui sur Saturn. Dommage que les gâchettes L et R de la version japonaise étaient aussi fragiles.

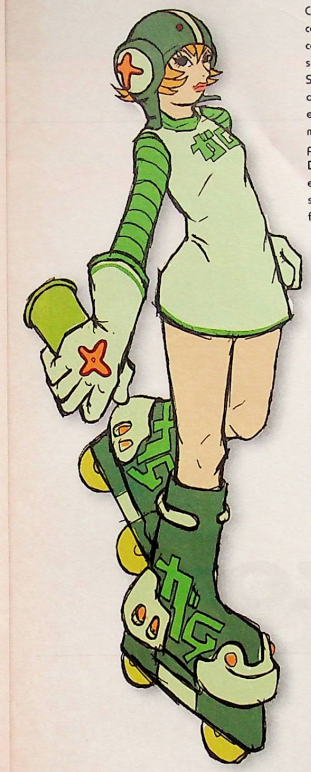
27 novembre 1998, la Dreamcast débarque au Japon, quatre ans après le lancement de la Saturn. Les ventes explosent et les joueurs s'impatientent de pouvoir découvrir le jeu en réseau. C'est une première sur console. Les infos fusent à toute vitesse. On parle d'ores et déjà de centaines de titres, de la suite tant attendue de Sonic, de nombreux jeux édités par Sega Sports capables de contrer EA Sports sur son terrain. Mais on évoque aussi un possible Panzer Dragoon, on espère un Street of Rage ou encore un Shining Force 4. Bref, le joueur est heureux et reprend confiance en cette firme qui n'a guère trouvé sa flamme lors du passage aux 32 bits. Malgré sa relative popularité au Japon, le reste du monde n'avait que faire de cette console. Ne voyant plus que par Sony ou la Nintendo 64. Les premières sorties n'avaient pourtant rien de transcendant. Le troisième Virtua Fighter, dont la conversion avait de quoi repousser les fans de la borne arcade. Un ersatz de Mario-Kart avec des pingouins en guise de héros. Un RPG d'une pauvreté affligeante heureusement passé inaperçu (Sangoku Turb). Un jeu à écran fixe (July) dont la réelle motivation à son achat se trouvait sur la pochette du jeu (une prévention sur le fait que le jeu pouvait choquer les plus jeunes d'entre nous). Certains s'imaginaient donc découvrir un jeu hentai, il n'en était rien. Tout était dans les dialogues mystiques. Heureusement, Sonic Adventure était là. Son absence sur Saturn dans un jeu de plate-forme en avait déçu plus d'un. L'erreur était réparée et vous découvriez un excellent titre à posséder obligatoirement. L'annonce de l'a sortie imminente de Sega Rally 2 pouvait donner envie aux fans de s'offrir une Dreamcast rapidement. Enfin, je me souviendrai toujours de son tarif à l'import le jour de sa sortie. Il pouvait dépasser les sept mille francs, et certaines boutiques demandaient un paiement en liquide ! De quoi se foutre de la gueule du consommateur. Pour en revenir au phénomène On-line, il aura fallu attendre l'année 2000 pour voir débarquer un produit sans prétention du nom de Chu Chu Rocket.

La Dream aura accueilli des produits loufoques typiquement japonais. Moyennant une certaine finance bien évidemment.

La Visual Memory, la première carte mémoire avec écran intégré. On nous avait promis des tonnes de mini-jeux, on peut les compter sur les doigts de la main à l'heure qu'il est. Mais on ne leur en voudra pas pour si peu. Seul défaut, le manque de mémoire !

Elle nous aura proposé des jeux révolutionnaires.

Mais elle nous aura déçus à plusieurs reprises. Notamment par l'annulation de nombreux jeux. On est toujours sans nouvelle de Planet Harrier, pour n'en citer qu'un...



Un design jeune, un port quatre manettes, la première console nouvelle génération mettait l'eau à la bouche.

C'était le premier jeu jouable en réseau sur console. Les autres ont suivi rapidement. On compte aussi NFL2K1, qui est la première simulation sportive jouable en réseau. Bref, Sega allait encore apporter un nouvel horizon aux futures consoles, puisqu'à l'heure qu'il est, tous les supports 128 bits sont dotés d'un modem. Celui de la PlayStation 2 ne devrait plus trop tarder. Si vous deviez vous offrir une Dreamcast dans les jours qui viennent, voici en quelques lignes les dix titres indispensables. De plus, son prix attractif devrait en faire craquer plus d'un.

Les dix titres indispensables

Commençons par Sonic Adventure. Si le deux est sorti il y a quelques semaines, il n'est pourtant pas supérieur à son prédécesseur. Pour commencer, il porte mal son nom. Sega l'avait nommé Adventure pour son côté recherche, balade dans la ville, discussion avec d'autres personnes, etc... Tout cela a disparu dans ce deuxième chapitre. Ensuite, on le trouve pour moins de cent francs, ce qui n'est guère négligeable. Et pour finir, chaque héros est parfaitement utilisé. Les fans de Tails pourront le revoir voler dans des décors somptueux en 3D, et non en train de se balader dans un mecha pour une suite de stages bourrins et sans intérêt. Voici donc le premier achat indispensable. Ensuite vient Shenmue. À sa sortie, ce dernier en avait bluffé plus d'un, à commencer par moi. Ce qui n'est pas le cas pour sa suite, qui manque cruellement de scénario, même si le principe reste identique et qu'il est deux fois plus grand. Vous découvrirez le système du FREE, réalisé par M. Suzuki. Évidemment, je ne pouvais passer à côté de SoulCalibur. Vous n'avez pas subi notre douleur d'avoir à l'attendre pendant des mois. À chercher la moindre photo, la moindre vidéo pouvant nous faire patienter jusqu'à la sortie de ce dernier. Je suis persuadé que bon nombre d'entre vous se souviendront de leur été 1999. Plus récent, Capcom vs SNK 2. Même si je préfère légèrement Street Fighter 3 Third Strike, je ne peux que m'incliner devant la performance de Capcom pour cette suite. Les fans de 2D se doivent de le posséder. Pour les sportifs, les Sega Sports sont des sources sûres, sauf pour WorldWide Soccer. D'ailleurs, c'est la principale lacune de la Dreamcast. En dehors de Virtua Striker 2, trop arcade, il n'y a aucun jeu de foot potable sur ce support. On attend tout de même le prochain produit signé Smilebit, prévu d'ici quelques mois. Et je ne parle pas de 90 minutes, vous l'aurez bien compris. Eternal Arcadia est le meilleur RPG de la console. Plus long et plus beau que Grandia 2, l'évasion est garantie. Sakura Wars 3 pour ceux qui comprennent le japonais. C'est une bombe d'humour et de tendresse. Phantasy Star Online pour s'essayer au modem. Je vous aurais bien conseillé Chu Chu Rocket, mais le RPG de la Sonic Team permet de se faire un meilleur avis sur la qualité du réseau. F355 Challenge est LA simulation dans toute sa splendeur. Certains lui trouvent un manque d'impression de vitesse. Vous comprendrez qu'il a des milliers d'autres qualités qui calmeront certains fans de MSR. Sega GT ou même Gran Turismo. Pour terminer, j'hésite entre trois titres totalement différents. Resident Evil Code Veronica, Space Channel 5 et Jet Set Radio. Mais leur prix étant franchement attractif (moins de 99 francs), pourquoi ne pas vous offrir les trois ?

L'arcade à la maison, notre rêve de gosse. C'était la première fois que l'on était mieux servi chez soi qu'en salles d'arcade.

20 novembre 1998, première édition du meilleur magazine sur la Dreamcast jamais créé. Remarquez sur la partie gauche du magazine le nom de Project Berkley. On nous parlait déjà de Shenmue à cette époque.

Épilogue

Beaucoup d'entre vous hurleront au scandale car je n'aurai pas cité leur jeu fétiche. J'en connais un qui préfère jouer à Tokyo Bus Guide qu'à SoulCalibur, c'est pour dire. Mais vous remarquerez que j'ai pioché dans tous les styles de jeu possibles pour qu'un joueur se fasse une idée de ce qu'il pourrait s'offrir à Noël ou quelques heures après avoir lu cet article ! Je rappelle tout de même que les stocks sont épuisés et que vous ne devriez trouver de Dreamcast qu'au rayon occasion. Alors dépêchez-vous !

Sega en vadrouille

Virtua Striker 3 Ver. 2002

Sega offre à la GameCube son premier jeu de football

C'est pas beau ça ?? C'est clair, ça tue la tronche !

Matez-moi tout ce petit monde qui a les yeux rivés sur le ballon.

Trop fort le réalisme, y'en a même un qui refait ses lacets !!

Éditeur : Sega - Concepteur : Amusement Vision
Date de sortie : NC - Genre : Football - GameCube (jap)

Avec la série des Virtua Striker, on a pris l'habitude de s'en prendre plein la tronche mais malheureusement, le jeu souffrait de lacunes, notamment dans le gameplay. Seulement, avec la série des ISS, et plus récemment avec Pro Evolution Soccer, on se demande si le bébé de Sega et ses graphismes à tomber à la renverse vont pouvoir rivaliser pour ce qui est du plaisir de jeu et de la maniabilité avec le bijou de Konami. On croise les doigts, car au vu des premiers screen-shots, c'est clair que ça tue la tronche !

Il faut avouer que la version de Virtua Striker sur Dreamcast était très jolie mais ne nous procurait pas les mêmes sensations qu'un ISS sur PlayStation. C'est sûr que pour les amateurs d'arcade (les bourrins quoi !), cela pouvait être un défouloir le temps de quelques parties, mais à la longue, on se lassait. Pour les vrais amateurs de ballon rond, rien de tel que de construire ses actions au millimètre, quitte à mouiller le maillot, et franchement, avec Virtua Striker 2, c'était pas vraiment le cas. Ce nouvel opus développé sur GameCube va-t-il renouveler le genre ? En tout cas, il semblerait que les studios d'Amusement Vision mettent toutes les chances de leur côté pour que le jeu atteigne un degré de réalisme jamais vu auparavant sur une console de salon. Des graphismes à couper le souffle, 64 équipes jouables, 13 stades différents, la licence Adidas, des modes de jeu multiples incluant la coupe internationale, le mode Tournoi, Versus et, of course, Deux joueurs. En exclusivité pour la GameCube, vous pourrez vous essayer à la Route pour la Coupe du Monde. Dans ce mode de jeu, vous choisirez une équipe parmi 64 et vous pourrez améliorer les caractéristiques de votre équipe à travers des matches préliminaires, une ligue et le tournoi final. Cette équipe ainsi obtenue sera également disponible dans les autres modes de jeu. Techniquement parlant, pas de soucis, textures réalistes, 60 images/s et effets d'ombres et de lumière à gogo. On croise les doigts pour que l'aspect simulation soit revu à la hausse, après tout, tout est possible (sacré Morandini...).

François

Les stades et la foule ont l'air très bien modélisés.

Eh hop, du lens flare, de l'herbe qui gicle... c'est bô quoi !

MAXXI-GAMES

ENTREZ DANS L AVENIR DU JEU VIDEO

6, RUE D ARRAS - 75005 PARIS - M¡ CARDINAL LEMOINE - T L. : 01 44 07 03 77
15, RUE GUY DE LA BROSSE - 75005 PARIS - M¡ JUSSIEU - T L. : 01 43 31 05 76

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H00 . 19H30

PlayStation 2

• Metal Gear Solid 2	T1.
• Vampire Nights	T1.
• Soul Reaver 2	399 Frs
• Silent Hill 2	399 Frs
• Pro Evolution Soccer	399 Frs

Dreamcast

• Virtua Tennis 2	T1.
• NBA 2K2	T1.
• Bomberman Online	T1.
• Head Hunter	299 Frs
• Shenmue 2	T1.

PS1

• Tales of Destiny 2	449 Frs
• Final Fantasy Chronicles	699 Frs
• Final Fantasy Anthology	699 Frs
• Saga Frontier	349 Frs
• Coffret Lunar 2	649 Frs

Game Boy Color

• Dragon Warrior Monsters 2	399 Frs
• Dragon Warrior 3	269 Frs
• Zelda Oracle of Seasons	269 Frs
• Zelda Oracle of Ages	269 Frs
• Lufia	399 Frs

Game Boy Advance

• Golden Sun	T1.
• Tactics Ogre	T1.
• Spider-man	T1.
• X-Men Reign of Apocalypse	T1.
• Final Fight One	399 Frs

Vente par correspondance

Nom ..... Pr nom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
T1. .....

NOM DU PRODUIT	QT	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL

MONTANT TOTAL

FRAIS DE PORT/EMBALLAGE (Colis garanti) +41 Frs / +6,25 e

MONTANT TOTAL . PAYER

MODE DE PAIEMENT : (joindre la photocopie d une pi ce d identit)
☐ Je joins un ch que bancaire ☐ en francs ☐ en euros (1 ordre de Maxxi-Games)
☐ Je joins un mandat-lettre ☐ en francs ☐ en euros (1 ordre de Maxxi-Games)
Livraison sous 48h en France M tropolitaine
A renvoyer au 6, rue d Arras 75005 Paris

DOSSIER

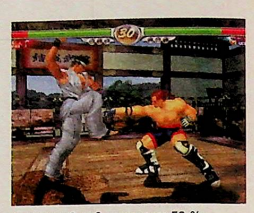
Sega en vadrouille

Virtua Fighter 4

Les stages ne sont sans doute pas très grands, mais ils ont le mérite d'offrir des tonnes d'animations dans le fond.

Éditeur : Sega - Genre : Combat - Nombre de joueurs : 1-2
Date de sortie : 31 janvier 2002 - PlayStation 2 (jap)

Je n'irai pas par quatre chemins, Virtua Fighter 4 est LE chef-d'œuvre des jeux de baston 3D de l'ère 128 bits (et des précédentes par la même occasion). Tout porte à croire que l'équipe derrière ce monstre et ce cher Yu Suzuki ont atteint leur but : créer le jeu de combat réaliste, fun et cruellement beau. Maintenant, vous pouvez faire partie de l'école Tekken, SoulCalibur ou du récent Dead or Alive, vous ne pourrez le rejeter comme vous l'avez fait avec les précédents chapitres. Explication d'un taré (moi...).

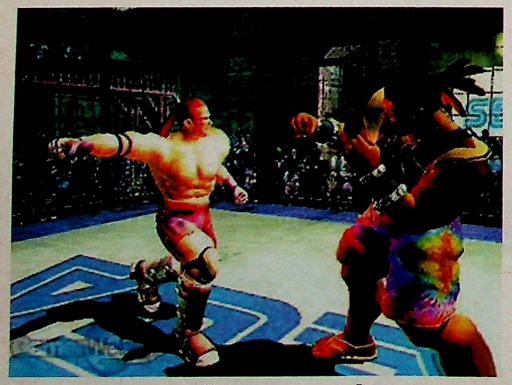


La version Play 2 a atteint les 50 %.

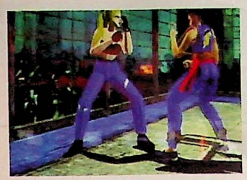
Si vous aimez le close combat, Vanessa est faite pour vous.

La neige est superbe, bien moins vulgaire que celle de Dead or Alive 3.

Les testeurs américains ont critiqué Dead or Alive 3 sur de nombreux points. Le plus humiliant étant son manque affligeant de nouveautés dans le gameplay. Les décors sont sublimes mais, passé ce détail, le reste est d'une pauvreté sans égal. Les mêmes coups pour les anciens persos (à deux près), des musiques qui ne collent pas au style de jeu, des barres de vie qui s'achèvent en trois contres, aucun bonus (en dehors d'un costume supplémentaire pour quelques combattants) et une animation loin d'être réaliste. Les joueurs d'arcade déchirent Tekken 4 sur de nombreux points. Ce dernier n'apporte rien à la série, bien au contraire. Les premiers échos de SoulCalibur 2 ne sont guère élogieux. On parle d'un jeu identique au premier dans le gameplay. Ce n'est donc guère frustrant dans la mesure où la version Dreamcast est parfaite pour beaucoup de joueurs. Mais de là à croire qu'il n'est programmable que sur les nouvelles consoles, il ne faut pas pousser. Il n'a rien de révolutionnaire pour le moment. Reste donc le quatrième Virtua Fighter. Malgré un nombre de persos assez restreint, la palette de coups est telle qu'il vous sera difficile d'en connaître un sur le bout des doigts. La maniabilité Virtua Fighter a été à la fois simplifiée pour permettre aux novices de s'amuser dès les premières secondes, mais aussi subtilisée pour offrir aux pros de nouvelles possibilités et enlever l'impression de jouer au deuxième en plus beau. Deuxième ?



Les deux seuls combattants négligés. Mais le stage est incroyable. Tous les spectateurs sont en 3D et ne cessent de montrer leur joie en hurlant.



Un bonus est débloquable sur Play 2 : jouez avec les persos en mode Virtua Fighter 1.

On ne compte que deux persos supplémentaires, mais les anciens sont bourrés de nouveaux coups. On apprend à les remanier.

Lors de ma dernière preview, je vous avais déjà proposé cette photo. Mais comme elle est sublime, je ne peux m'empêcher de la remettre ! L'animation du jeu est fabuleuse.

Oui, car Sega a préféré retrouver la maniabilité trois boutons (poing, pied, protection). Out donc Virtua Fighter 3. Les stages ne sont guère en open space (contrairement à DOA3 où l'on peut bouger assez loin dans le décor), mais sont nombreux et bourrés de détails. L'inconvénient du titre de la Team Ninja est que les déplacements sont bien trop lents pour apprécier la grandeur des niveaux. On n'en visite que le huitième, au risque de se faire laminer par l'adversaire - qui n'hésitera pas à vous frapper pendant que vous tentez difficilement de faire quelques mètres. L'idée serait d'ajouter une touche pour courir. La version PlayStation 2 de Virtua 4 est prévue pour le 31 janvier 2002. La version présentée au dernier TGS était loin d'être terminée. Il manquait des animations dans le décor de fond et quelques effets de lumière. Yu Suzuki, après avoir vu GT3, a tout de même juré que la conversion serait plus que parfaite vu la puissance de la Play 2. Sans parler des quelques ajouts par rapport à l'arcade. Chaque combattant possède deux costumes et une dizaine de couleurs différentes. Ajoutez à cela un mode Edit et vous pourrez changer le look de votre combattant préféré. Dans le mode Arcade, vous enchaînerez toujours les mêmes persos à la suite, comme c'était le cas dans le second Virtua Fighter. Vous terminerez par Akira avant d'affronter cette chère Dural. On compte bien entendu les classiques modes Versus, Survival et Training. Les fiers pourront enregistrer leur meilleur match pour les mater ensuite dans le mode Replay. Reste le mode AI dont les explications fusionnent sans être confirmées par Sega. Certains disent que l'on apprendrait des coups supplémentaires à l'ordinateur pour qu'il les utilise ensuite durant le match. D'autres pensent que l'ordinateur ne se fera pas avoir trois fois par votre enchaînement et bloquera tous vos coups si vous recommencez le même combo. Pour ma part, je ne m'avancerai pas et attendrai la version définitive pour vous en parler. Les rares chanceux qui l'ont découvert en arcade l'ont adulé. Pour preuve, les Japonais faisaient la queue pour y jouer pendant que Tekken 4 était libre sans aucune difficulté. Deux ou trois connaissances qui ne sont guère fans de la série, bien au contraire, l'ont adoptée lors de leur séjour à Tokyo. Dès les premières parties, ils étaient subjugués par la beauté des décors, le réalisme dans les actions et bien d'autres détails qui ne font que confirmer mes propos. J'aurais du mal à convaincre les détracteurs, dans la mesure où ils trouvent le gameplay des Virtua Fighter limité ou trop technique. Mais que voulez-vous, on ne peut apprécier un bon jeu quand on attend Dead or Alive 3 avec beaucoup d'impatience...

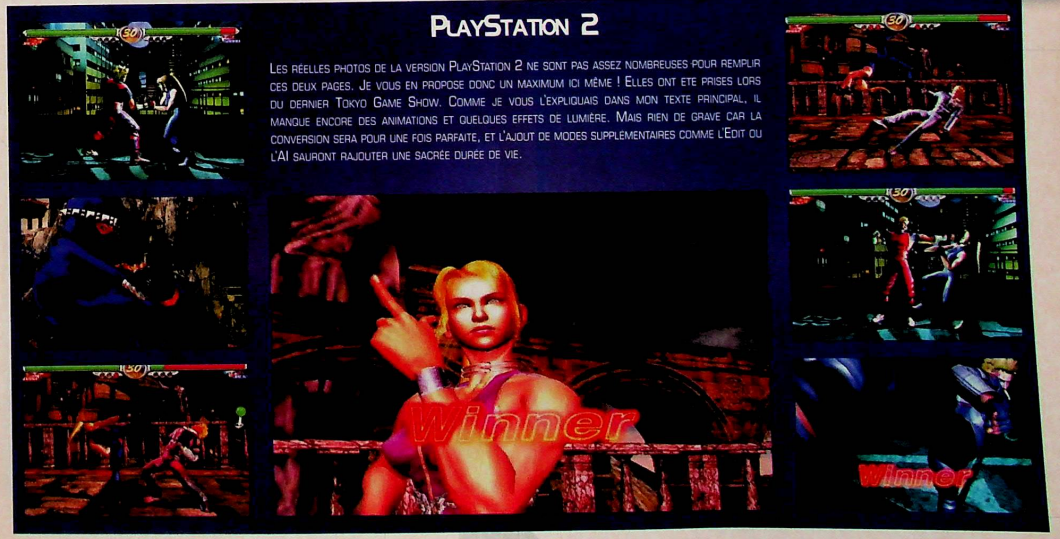
Kyo

Le père de Virtua Fighter peut être fier de lui.

Lei Fei, le nouveau combattant, possède plusieurs positions de combat.

PlayStation 2

Les réelles photos de la version PlayStation 2 ne sont pas assez nombreuses pour remplir ces deux pages. Je vous en propose donc un maximum ici même ! Elles ont été prises lors du dernier Tokyo Game Show. Comme je vous l'expliquais dans mon texte principal, il manque encore des animations et quelques effets de lumière. Mais rien de grave car la conversion sera pour une fois parfaite, et l'ajout de modes supplémentaires comme l'Edit ou l'AI sauront rajouter une sacrée durée de vie.



Sega en vadrouille

Rez

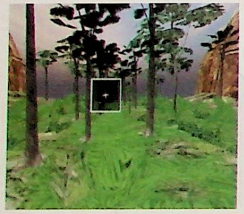
Un nouveau genre de shoot'em up made in Sega ??

La grosse bouboule, c'est en définitive un gros méchant Boss !

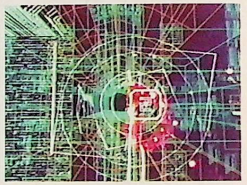
Éditeur : Sega - Concepteur : United Game Artists
Date de sortie : NC - Genre : Shoot musical - PS2 (Jap)

Après Space Channel 5 (Ulala...), les studios d'United Game Artists vont nous offrir, encore une fois, un mix entre la musique et le jeu vidéo, et espérons que la recette soit aussi réussie qu'avec Space Channel 5 (je me suis bien amusé à faire se tortiller la petite Ulala !). Rez, bien qu'en apparence très novateur, reste en fait un shoot 3D dans la pure tradition d'un Panzer Dragoon. Ce qui l'est moins (novateur !), c'est l'utilisation de la musique, rythmée par la cadence des tirs, et des graphismes qui nous laissent à penser que les concepteurs sont carrément frapadingues... mais c'est peut-être pas un mal.

En bas au centre, c'est vous. Et là, je crois bien que c'est vitesse-lumière demandée...



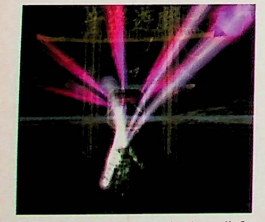
Et au milieu de tous ces délires graphiques, la forêt... z'êtes sûrs qu'y sont normaux les gars de UGA ???



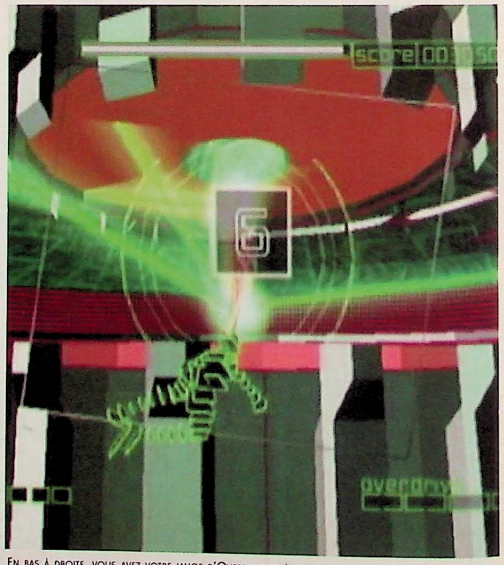
Un jeu pour taré

Quand j'ai vu les premiers screenshots de Rez, je me suis dit «Putain c'est vraiment Zarbi cet univers tout en 3D fil de fer !», pis après, quand j'ai su que c'était un shoot, là, ça a commencé à m'intéresser un peu plus. Ensuite j'ai vu que ce futur soft nous provenait des gentils messieurs de Sega et qu'en plus, ils allaient mêler aux explosions de lumières des musiques rythmées par la cadence infernale de vos tirs. Je me suis dit «on tient peut-être un futur hit entre nos mains». Les quelques vidéos présentes sur le Net confirment tout cela, mais permettent également de se rendre compte que les ch'tis gars soit ont beaucoup d'imagination, soit alors sont carrément oufs ! Matez les vidéos et vous me direz ce que vous en pensez. Comme tout bon shoot qui se respecte, vous êtes aux commandes de votre héros virtuel et vous avez en votre possession deux armes différentes : un laser avec lequel vous pouvez locker jusqu'à 8 ennemis et, des bombes dévastatrices appelées «Overdrive». Ici, vous suivez un parcours prédéfini et votre unique but c'est... blaster ! Chaque niveau vous plonge au cœur d'un réseau informatique où vous devrez subir l'attaque de dix «couches» d'ennemis avant de pouvoir manger du gros Boss, et ainsi nettoyer le système. Le principe des power-up rappelle celui de Vib-Ribbon où, en en ramassant successivement, vous ferez évoluer l'apparence de votre héros (de l'humanoïde à un simple viseur, en passant par une forme sphérique...). L'ambiance (musiques, graphismes), paraît réellement taillée pour les adeptes des raves parties, et bien que non pratiquant (des raves !!), je l'attends tout de même de pied ferme.

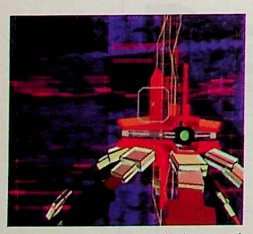
François (celui ki kiffe TrackL)



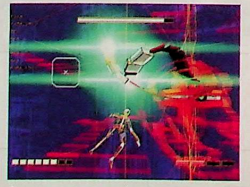
Les effets de lumière sont très réussis !! Ça pète dans tous les sens !



En bas à droite, vous avez votre jauge d'Overdrive et à gauche, ce sont les différentes possibilités de Lock.



Là, votre apparence est limitée à un pauv' viseur...

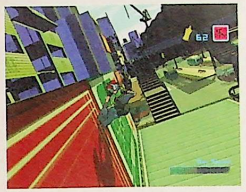


De jolies effets de lumière

Sega en vadrouille

Jet Set Radio Future

Ça s'annonce plutôt bien



Définition, extension, cell shading, un rendez-vous avec la technique que Jet Set Radio Futur n'a pas loupé.

Éditeur : Sega - Développeur : Smilebit
Genre : de la balle - Date de sortie : courant 2002

Tout le monde se souvient du choc que ça a été de jouer à Jet Set Radio sur Dreamcast. Le soft bénéficiait alors de graphismes et d'une animation bien au-dessus de la moyenne, tout en sachant que le potentiel de la console était largement exploité. Une console nouvelle génération au service des fous du Graph et du Roller n'est pas sans titiller la vibre vidéoludique qui nous anime. Normalement, si l'on en croit les vidéos et les photos, les sensations seront partie intégrante de ce Jet Set Radio Futur, qui s'annonce comme un titre fort sympathique.

Encore plus de monde, encore plus de détails, Jet Set, le soft qui en fait plus !

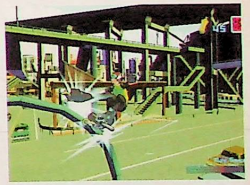
Jet Set Radio Futur, un jeu qui tient bon la rampe (oui c'est mauvais, mais j'avais que ça en magasin)

Sega n'a pas mégoté sa participation à Jet Set Radio Future. À peine la firme au hérisson annonçait-elle l'arrêt de la Dreamcast, qu'elle conduait un accord avec la firme de Billouze et que Jet Set Radio Futur faisait partie des priorités en ce qui concernait le développement. Il y aurait bien une suite à ce fameux jeu, et quelle suite ! L'action se déroule en 2024 à Tokyo, et la première impression qui nous soulève un enthousiasme démesuré est liée au fait qu'en dépit de graphismes magnifiques et du cell shading de grande qualité, il n'y a aucun ralentissement. L'animation est fluide et la vitesse de jeu a pratiquement doublé par rapport à ce qu'on avait sur la Dream. Et rien que pour ça, le titre mérite toute notre attention. Les personnages ont plus de mouvements et une animation nettement supérieure, même si l'ajout de détails sur les textures est loin d'être évident au premier coup d'œil. Les niveaux seront pour la plupart des extensions de ceux déjà existant, avec des portions et même des parcours entièrement re-modélisés. Mais la grosse surprise et la grosse différence résident dans le fait que devrait être intégré au soft un mode Multijoueur non seulement compétitif, mais avant tout et surtout coopératif. Si c'est pas merveilleux ! Même si ces deux dernières informations sont à confirmer, il n'en demeure pas moins qu'en ce qui concerne Jet Set Radio Future, les choses s'annoncent plutôt bien.

El Tuco

Le DJ de Jet Set est décidément toujours aussi déjanté et mal coiffé, on s'en fout, on adore.

Franchement, si ça c'est pas de la grande classe, il n'y a plus qu'à se faire faire des posters de Kyo à poil dans une tempête de sable.



Il y a un vilain pas beau qui a électrifié la rampe, c'est vraiment pas très sympa.

Une façon peu orthodoxe de traverser la rue

Une bien belle signature en perspective.

DOSSIER

Sega en vadrouille

Gun Valkyrie

Un jeu d'action pur et dur.

Les décors ne sont pas clairs.

Éditeur : Sega - Genre : shoot - Nb de joueurs : 1 - Date de sortie : NC - Xbox (jap)

Smilebit nous laissait mijoter avec son tout nouveau shoot faisant terriblement penser à un Burning Rangers amélioré. Hélas, les derniers trailers n'étaient guère convaincants. Nous attendrons donc d'avoir une Xbox pour donner notre avis sur le produit. À première vue, il semble être un shoot bourrin avec une maniabilité à la MDK 2. L'héroïne est plus belle avec son casque, mais bouge vraiment bien. Sa palette de mouvements est raisonnable, vous devriez pouvoir rebondir sur tous les murs en exécutant des saltos dans tous les sens, tout en tirant sur les ennemis. Si graphiquement le produit s'en sort avec les honneurs, nous devrions en faire le tour en moins d'une heure vu la répétition des actions.

Kyo

Les graphismes sont sombres.

Sakura Taisen 4

Éditeur : Sega - Genre : aventure - Nb de joueurs : 1 - Date de sortie : NC - Dreamcast (jap)

Je ne préfère pas me prononcer quant à sa future date de sortie, qui risque d'être revue dans les deux mois qui viennent. Enfin, la nouvelle est tombée, il sortira bel et bien sur Dream. Le plus difficile sera d'être patient. Quand je vous dis que le troisième Sakura Taisen est le meilleur jeu Dreamcast, je ne blague pas. Les personnes qui comprennent le japonais ne me contrediront pas. L'histoire, les personnages, les combats, les musiques, tout était parfait du début à la fin. Seul défaut, on aimerait qu'il ne se termine jamais. Red Company remet le couvert en nous offrant un final explosif. Les treize filles sont de retour, et toutes jouables. À vous de mixer le meilleur des deux équipes (japonaise et française). Le moteur graphique est identique, ce qui n'est guère gênant. En revanche, je préférais le design du dernier mecha pour Oogami, qui retrouve son ancien modèle. Une seule attente : la sortie de la version on-line proposant un trailer du quatre...

Kyo

Le joli logo du quatrième chapitre.

Les photos datent du dernier TGS.

Retrouvez les 13 héroïnes de la série.

Oogami retrouve son ancien mecha.

Sega en vadrouille

Phantasy Star Online

Il vous faudra un certain temps pour augmenter la puissance de votre héros.

Éditeur : Sega - Genre : RPG - Nb de joueurs : 1-4 - Date de sortie : NC - GameCube (jap)

Voici sans nul doute la meilleure version des Phantasy Star Online. Les améliorations graphiques sont moindres, mais le mode Quatre joueurs renforcera le jeu version off-line qui ne montrait pas un grand intérêt. Maintenant, il n'y a pas grand-chose qui change. Vous visiterez les mêmes niveaux, vous batallerez avec les mêmes armes, mais il subsiste de nouvelles races de combattants et de nouvelles tenues. Ce jeu est fait soi pour les collectionneurs, soi pour ceux qui ne le connaissent absolument pas. Mais si vous possédez une Dreamcast, il ne vous servira pas à grand-chose... Hurlez les fans, le méchant Kyo a osé écrire qu'un jeu Sonic Team pouvait être évité.

Kyo

À quatre, vous devriez prendre votre pied.

Tous les décors sont de retour.

Les boss sont toujours aussi impressionnants.

Ecco The Dolphin

Éditeur : Sega - Genre : simulation soporifique
Nb de joueurs : 1 - Date de sortie : un jour - Play 2 (pal)

Un jeu lourd

Mais beau...

Après avoir infesté nos Dreamcast, le dauphin qui valait trois milliards conclue sa quête sur la bête noire. Les seuls niveaux intéressants se trouvent au bout d'une dizaine d'heures de jeu. Le début est lent, sans intérêt et peut vous foutre une soirée en l'air. Imaginez-vous enfin en week-end. Il est 21 heures, vous avez toute la nuit devant vous. Cinq jeux en main. Vous commencez par le plus mauvais (Ecco). Dix minutes de jeu, vous vous endormez. La soirée a été foutue en l'air. Attention, la version Play 2 est identique à la version Dream (à quelques bulles prés). Méchant Kyo, il a dit qu'un jeu Sega pouvait être naze.

Kyo

Eternal Arcadia

Éditeur : Sega - Genre : RPG - Nb de joueurs : 1
Date de sortie : NC - Play 2 (jap)

Eternal Arcadia est un très bon RPG. Mon emportement m'a valu de lui infliger une note extraordinaire qu'avec du recul il ne méritait pas. Mais c'est le meilleur sur Dream, très loin de Grandia 2 sur tous les points (sauf les combats). Dommage que les versions us et européenne aient été tout juste moyennes (les voix digits lors des attaques étaient inférieures aux voix japonaises). La fréquence des combats était un peu abusée. Mais il reste un très grand jeu. Ignoble Kyo qui change d'avis comme de pull...

Kyo

Que de souvenirs...

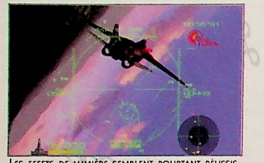
Une exellente 3D

De très bonnes furies

NEWS JAP

Fallait s'y attendre

AirForce Delta Storm est disponible sur Xbox et fait partie des nombreuses déceptions. Les journalistes américains l'ont mal noté, le trouvant dénué d'intérêt et de fun. Malgré son honnêteté graphique, il ne fait guère le poids face au terrible Ace Combat 4 signé Namco.



Les effets de lumière semblent pourtant réussis.

La mer est belle.

Il subsiste plus d'éléments 3D au sol que dans Ace Combat 4.

Curieux comme modèles d'avion.

Enfin des nouvelles

Nous avons été l'un des rares magazines à vous parler d'Innocent Tears, à l'époque prévu sur Dreamcast. Hélas, nous étions sans nouvelles depuis une bonne année. Le verdict est tombé et c'est finalement sur Xbox que vous découvrirez ces anges japonais. Même si graphiquement, il est plus que décevant, l'ambiance semble au rendez-vous.

Plutôt mignonne.

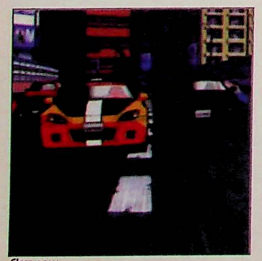
Les effets de lumière sont dignes d'une PS2.

Un jeu très manga.

De quoi en calmer plus d'un

Après la jaquette ignoble des versions japonaise et européenne sur Dreamcast, voici la version américaine sur Play 2. Elle est carrément superbe. Dommage que cela ne change guère l'ensemble limité de ce RPG réalisé par Game Arts. Il sortira en même temps que Grandia Xtreme en japonais...

Capcom se diversifie



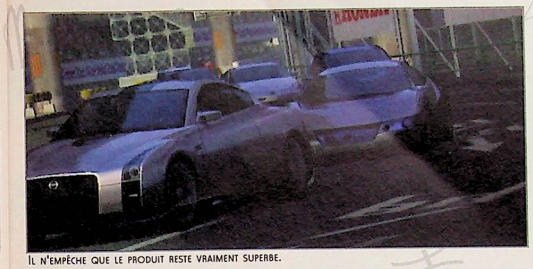
C'est beau.

Après les jeux de baston 2D, 3D, le Survival Horror, la plate-forme, le shoot et j'en passe, voici la simulation de voitures. Nommé Auto Modellista, il aura le mérite d'être entièrement en Cell Shading. D'ici quelques années, tous les jeux utiliseront cette méthode. Pour le moment, ça passe encore...

Les menus sont travaillés !

Les fonds de tiroir

Sony a besoin d'argent. Sony aime Polyphony Digital. Sony fait beaucoup d'argent avec Gran Turismo. Sony veut des sous rapidement. De cette équation résulte Gran Turismo Concept Car 2001. Les mêmes circuits avec des voitures toutes grises que l'on risque de conduire d'ici quelques années. Pas de quoi en faire un plat.

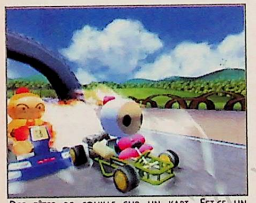


Il n'empêche que le produit reste vraiment superbe.

Même pas en rêve je conduirais de telles boîtes de conserve !

À quand Bomberman Golf ?

Les firmes s'enlisent par manque d'imagination. Preuve en est avec Hudson, qui se voit obligé de sortir un Bomberman dans une version kart pour tenter quelques rentrées financières. Ça sent le réchauffé, le jeu techniquement moyen et un futur test dans les pages Vite Vu du magazine. Joueurs, passez votre chemin.



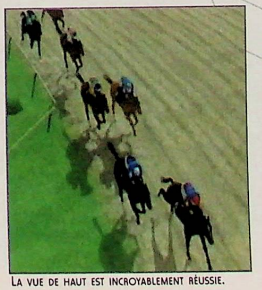
Des têtes de couille sur un kart. Est-ce un concept marketing qui m'échapperait encore ?

Le boîtier est déjà terminé. Comme quoi, on est pressé de faire du fric chez Hudson.

Sans intérêt

La Xbox japonaise s'offrira un jeu d'équitation (ou de tiercé, au choix). Il est plutôt moche, l'animation est des plus ratées, et dans l'ensemble, il ne devrait plaire qu'à un nombre restreint de joueurs.

Les replays sont époustouflants de réalisme.



La vue de haut est incroyablement réussie.

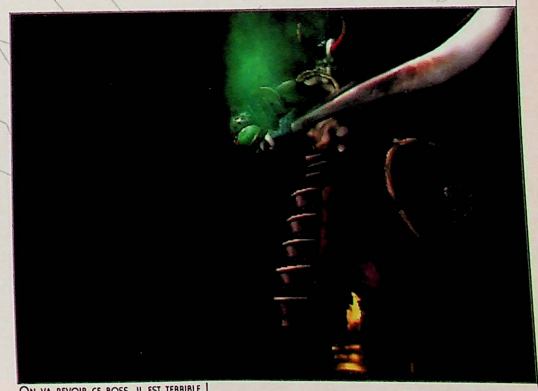
Je veux une Xbox

J'ai adoré Onimusha sur PlayStation 2, malgré sa courte durée de vie, et je vois que la Xbox se paye une version améliorée du premier chapitre. Des tonnes de scènes inédites, de nouvelles magies, il me le faut ! Avec Jet Set Radio, voici la deuxième raison pour laquelle je prendrai une Xbox d'ici quinze ans (à cent balles)

Samanosuke ne plaisante pas.

Beaucoup de scènes inédites.

Je veux rejouer avec ma jolie ninja.



On va revoir ce boss, il est terrible !

SoulCalibur II

The legend will never die !

(GameCube/Play2/Xbox) - Éditeur : Namco - Concepteur : Namco - Date de sortie : courant 2002 - Genre : Baston 3D

Après nous avoir fait de gro-grosses frayeurs - il fallait voir les premières images de Soul 2... -, Namco se ressaisit. Quelque chose me dit que Virtua Fighter 4 et Dead or Alive 3 ont légèrement secoué les gars de chez Namco. Nous allons peut-être avoir affaire à une suite digne de ce nom. Pourtant, ce second opus a fort à faire, et ce, rien que pour égaler la quasi-perfection de SoulCalibur... Namco réussira-t-il à surpasser Namco ? Réponse en 2002, mais pour vous faire une idée plus précise du titre, je vous invite à lire un peu plus bas.

Cassandra remplace Sophitia, mais c'est sensiblement la même.

Dommage d'avoir vêtu Cassandra d'un collant. C'est quelle époque ?

Qu'elles sont jolies, les filles de mon pays... Kid en est à son deuxième jeu sur Dreamcast. Après la catastrophe Treasure Strike (faux RPG on-line dans lequel vous aviez la possibilité de créer votre propre guerrier), il choisit un style plus habituel pour les joueurs japonais moyens : la drague d'écolier en mal d'hormones (pas de sexe, pas de recette en dehors du territoire. C'est mon point de vue... On ne va pas se casser la tête à comprendre

tous les dialogues si, au final, la jupe de la jeune fille ne se soulève pas d'un millimètre !). Memories Off Complete est une version améliorée du jeu sorti sur PlayStation le 30 septembre 1999. Quoi de neuf docteur ? Des portraits en haute résolution, des voix digit' tout au long du jeu et un scénario plus approfondi. Vous avez à disposition six jeunes filles toutes plus charmantes les unes que les autres. Vous suivrez chaque jour le même programme : métro, boulot, dodo. Vous n'utiliserez qu'un seul bouton, celui qui passe les dialogues, et devrez répondre à certaines questions. Parfois, vous rencontrerez l'une des protagonistes et devrez, avant de lui adresser la parole, choisir un ton approprié (agressif, mielleux, pervers... oubliez le dernier). Plusieurs fins sont possibles, selon votre réussite tout au long du jeu. Le character designer n'est autre que Mutsumi Sasaki (cool, hier j'ai mangé une pomme) responsable des illustrations du Dengeki G, pour les connaisseurs. Au bout du compte, vous débloquerez un mode Omake. Ce dernier propose un album photo de chacune des six jeunes puces... écolières japonaises, le sound test et quelques autres bonus qui devraient réjouir les possesseurs de cette bonne grosse daube. D'après certaines informations, si vous finissez le jeu avec l'une des filles, vous obtiendrez un mode supplémentaire appelé Pure. Génial, ce dernier vous offre un long speech de la jeune fille parlant de son expérience à l'école. À réserver au public japonais...

Kyo

L'experte des coups de pied, voilà Taki.

Nightmare devrait toujours faire aussi mal.

La magnifique SoulCalibur.

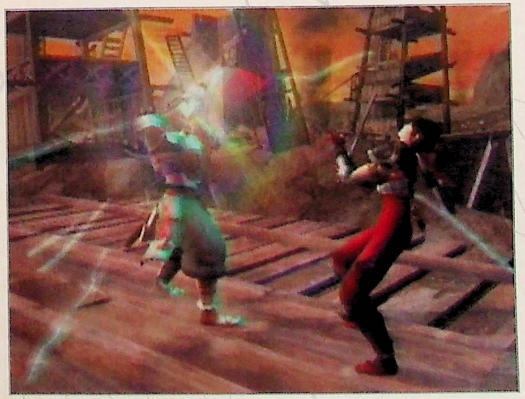
Le nouveau est une connaissance de Hwang, et ça se voit.

L'inquiétante SoulEdge, l'arme de Nightmare.

L'épée d'Ivy est toujours aussi imprévisible.

Toujours aussi classe.

Contre un mur, les coups devraient faire plus mal.



Mitsurugi préparant une technique imparable.

Talum est une vraie furie.

NEWS JAP

Final Fantasy XI

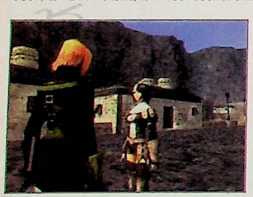
All' ONZE y gaiement !

PlayStation 2 (jap) - Éditeur : SquareSoft - Concepteur : SquareSoft - Date de sortie : NC - Genre : RPG on-line

Profitons du temps pourri de ce mois de novembre pour nous cultiver un peu et aller voir ce qu'il y a de nouveau sur le Net aujourd'hui ! De la daube, de la daube, encore de la daube, de nouvelles images de Final Fantasy XI on-line, de la daube... Attends un peu, stoppe et rembobine ! De nouvelles images de FF XI ? Approchons-nous un peu pour regarder...

BOUH, LE VILAIN MONSTRE, IL VA TOUT BOUFFER SANS M'EN LAISSER

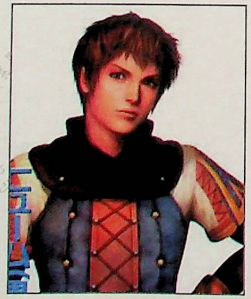
J'VOUS AVAIS PAS DIT QU'IL ÉTAIT BEAU, MON PETIT DRAGON ?



QUAND UN GARS RENCONTRE UNE FILLE, ÇA DONNE QUOI ?

Y'A PAS À DIRE, L'ARMURE, C'EST VIRIL !

CLARA MORGANE ?



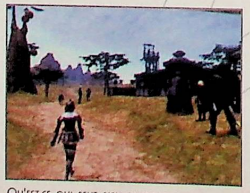
VOICI LE HÉROS DU JEU

On a déjà beaucoup écrit sur Final Fantasy XI on-line, et pour cause : c'est un des titres les plus attendus et les mieux entourés de mystère du moment. On comprend alors aisément que les informations concernant le jeu de Squaresoft soient données au compte-gouttes, ne révélant qu'une partie de la trame de l'histoire et ne distillant que trop peu d'images pour s'en faire une idée objective (dans la mesure où une idée puisse l'être, j'en doute un peu et je ne sais donc pas pourquoi je l'écris, mais bon, là, je me laisse emporter dans des débats philosophiques casse-couilles, alors j'arrête ma parenthèse ici).

Pendant ma visite sur le Net, j'ai donc pu récolter quelques informations sur le monde dans lequel les joueurs vont évoluer. Eh oui ! Qui dit on-line, dit en réseau, et donc jeu interactif avec tout plein de joueurs de tous les pays du monde ! Enfin... pour ceux qui auront le privilège d'avoir une P2 avec un modem ! Snif, Snif, Snif... Pauvre

OUILLE, ÇA DOIT FAIRE MAL !

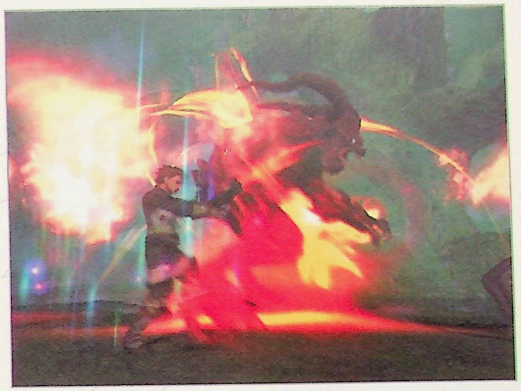
À LA CLAIRE FONTAINE...



QU'EST-CE QUI PEUT BIEN SE TROUVER AU BOUT DE CE CHEMIN ?

ON VOIT PAS GRAND-CHOSE (DÉSOLÉ !), MAIS ON DEVINE LES TULIPES AU FOND DE L'IMAGE.

J'AIME BIEN LE MONSTRE AVEC LES PETITES AILES, PAS VOUS... ?



IFRIT, PLUS PUISSANT QUE JAMAIS (N'Y TOUCHEZ PAS, ÇA BRÛLE !)

Français que je suis ! Reprenant les divers ingrédients qui ont fait le succès de la série, les programmeurs ont créé une planète, Vana Dir, sur laquelle se mêlent des concepts médiévaux (épées...), fantastiques (les inusables magies) et avant-gardistes (technologie, quand tu nous tiens, tu nous tiens bien). L'action se passe 20 ans après une guère sans merci entre les humains et les monstres, guerre dont la mémoire est oubliée et gardée précieusement à l'intérieur de cristaux aux pouvoirs phénoménaux. À mon avis, faut surtout pas les déranger, sinon vous allez voir que le souvenir de la guerre va revenir très vite dans les esprits de chacun. Voilà pour l'histoire...

Évidemment, dans un jeu on-line, il vous sera possible de choisir votre perso, et mieux, de lui donner les

ON RETROUVE ICI LE SYSTÈME DE COMBAT DE FF XI.

WATASHI WA NIHONGO WO WAKARIMASEN ! JE CRAINS QUE LES DIALOGUES NE SOIENT ARDUS.

ALORS ÇA, SI C'EST PAS DU PERSO...

JE M'APPELLE ALÉRIO ET JE DÉTESTE LES ORCS, SURTOUT QUAND ILS M'ENTOURENT COMME ÇA

caractéristiques que vous voulez. Vous déterminez donc l'espèce de votre personnage (j'entends bien sûr le choix entre un humain et une autre forme de vie), son nom, le nombre de ses bras, la couleur de ses sous-vêtements (j'déconne, mais ça pourrait donner des idées)... Sinon, on nous promet un système de jeu accessible, et donc facile à prendre en main (on verra bien).

Pour ce qui est de la qualité graphique, je vous laisse juges des images fournies sur cette double page. D'aucuns diront que c'est fouillé, d'autres un peu fouillis. À vous de voir. Pour ma part, j'ai l'impression qu'il sera très beau graphiquement, dans la même lignée que ses prédécesseurs, un poil de réalisme en plus (matez-moi ce dragon s'il ne déchire pas tout de même !). J'avoue que certaines photos ne sont pas terribles, mais on fait ce qu'on peut avec les outils du bord. Le problème qui se pose à moi tout de suite, c'est de savoir si ce sera la même chose avec tous les persos que les joueurs pourront choisir... Mystère et boule de gomme, mais je reste optimiste.

En tout cas, on a hâte d'en savoir plus. Quant à moi, je reste un peu sur ma faim en attendant mieux.

Bob, apprenti chevalier

NOUVELLE PREUVE DE LA BONNE RÉALISATION DU JEU : LES EFFETS LUMINEUX

NEWS JAP

My name is Zero

L'héroïne est charmante.

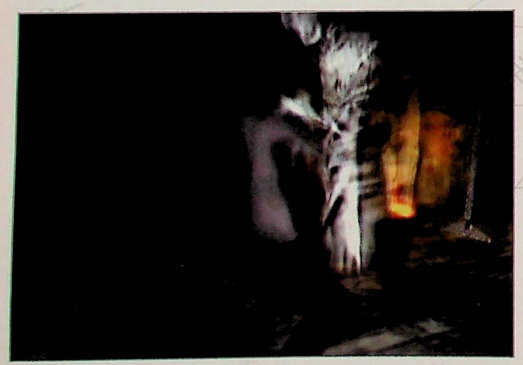
Plus ou moins effrayant que Silent Hill 2 ? Verdict dans quelques semaines.

Eh oui chers lecteurs, le titre que tout le monde attend signé Namco ne s'intitulera plus Project Zero, mais tout simplement Zero. L'ambiance est terrible et risque de vous calmer lors des longues soirées d'hiver. Prions simplement pour que la durée de vie soit conséquente.

Ma tête à la fin d'un bouclage.

La torche classique.

Une fille près d'un miroir. C'est passionnant...



Prenez les âmes de vos ennemis.

Un bon stick pour un jeu minable

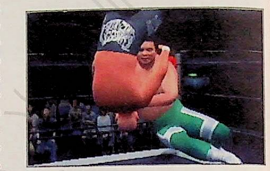
Les responsables du volant à retour de force de Gran Turismo 3 proposent un stick qui devrait débarquer en même temps que Sidewinder F. Le premier n'était déjà pas terrible sur ce même support, je doute que cette suite fasse honneur au stick. Sachez que ce dernier a des boutons programmables et qu'il est à retour de force.

Un jeu frustrant

Alors que la version PC de Yushia est très érotique, la conversion Dreamcast devrait être tous publics. Pour quelle raison, alors que tous les autres jeux ne sont guère hentai et qu'il aurait pu enfin toucher une autre cible ? Mystère... Nous sommes des joueurs incompris...

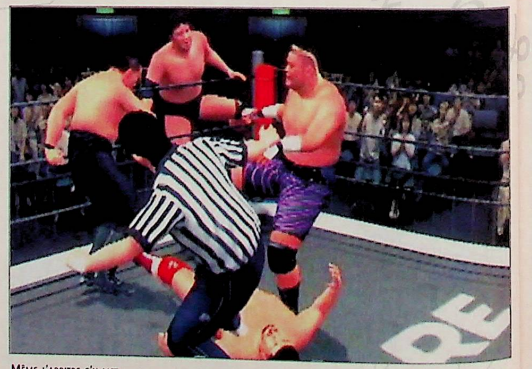
Ils sont beaux mes catcheurs nippons

Cinq francs la paire, cinq francs ! Ils sont beaux, gros et ridiculement petits. Ils s'habillent mal, sentent du bec et des aisselles, et sont fiers de leur Q.I digne d'une huître. Apprrrrochez messieurs et mesdames ! Le label SquareSoft vous garantit une viande non-périssable même au bout d'un an. Le premier lot de catcheurs n'avaient pas suffi, ils remettent ça pour l'année 2002. Les catcheurs seront dotés de nouvelles positions que même le kamasutra en cinquante volumes chez les éditions Marc Dorcel ne propose pas. Quand pourrez-vous les essayer ? Aucune idée, et franchement, je m'en balance les coucougnettes à 360°.



Welcome to constipageland.

Et un leg fucking, un...



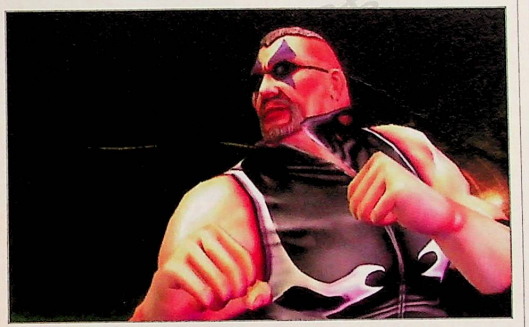
Même l'arbitre s'y met.

Project Beuhhhhh

Des héros charismatiques.

Un Bruce raté.

Beuhhhh serait le bruitage d'une personne ayant bien mangé et bien bu le soir de Noël. Ou le bruitage d'un joueur qui aurait découvert le premier titre de l'équipe responsable des différents Tobal. Outre l'animation extraordinaire lors des cinématiques, le reste est à chier. Soyons francs dans nos propos, c'est une honte à éviter à tout prix.



Un jeu nullissime.

Pour fans uniquement

Voici ce que gagneront les deux meilleurs au tournoi Time Crisis 2. Ce sont des Guncon 2 de couleur or et argent qui ne seront jamais vendus en boutique. Les collectionneurs tenteront le tout pour le tout. On ne peut manquer une telle pièce de collection !

Que de bonnes nouvelles

Voici les premières images de Squall et Yuffie dans Kingdom Hearts. Remarquez que ce cher héros de Final Fantasy 8 ressemble de plus en plus à son paternel ! Franchement, ce jeu risque de faire très mal le jour de sa sortie.

Ils sont pas terribles nos deux héros ?

On aurait préféré Tifa...

Huit ans plus tard, toujours aussi beau.

Suis-je bête

C'est assez moche.

Comment ai-je pu critiquer la console de Microsoft ! Quand on voit cette merveille de jeu de baston qui débarque au Japon au début du prochain trimestre, on ne peut qu'être impatient de prendre le pad de 60 mètres de large rapidement. Il vous proposera de jouer avec les acteurs de théâtre japonais. Amusant cinq minutes.

Les comédiens sont superbes.

L'animation est à pleurer de rire.

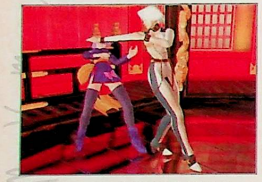
NEWS JAP

Dead or Alive 3

Le jeu qui déchire les cœurs

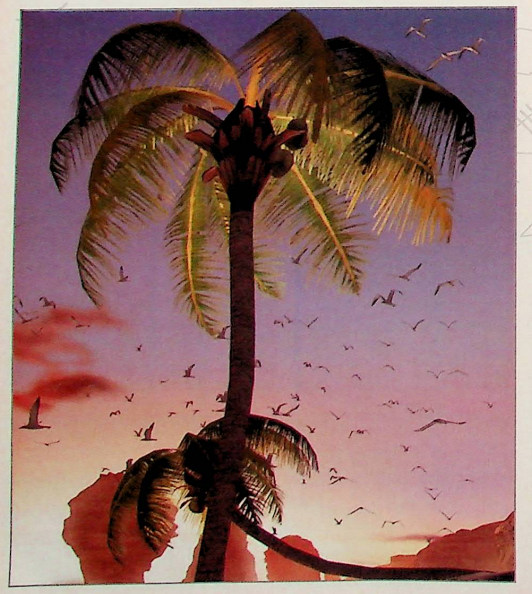
X-Box - Éditeur : Tecmo - Concepteur : Ninja Team - Date de sortie : 15 novembre (US)

Je ne sais pas si c'est pareil pour vous, mais ici, la X-Box est la console qui soulève le moins d'enthousiasme. Eh oui, c'est comme ça. En revanche, cette pauvre console déjà mal aimée a su s'armer dans ses plannings de sorties de softs dont les simples noms (et éventuellement quelques vidéos) provoquent des réactions violentes de la part de mes collègues, du genre : "Rhôô çui-là par contre y va tuer". C'est le cas en ce qui concerne DOA 3, le jeu de baston tant attendu de chez Tecmo, qui pourrait bien faire sacrément pencher la balance en faveur de Microsoft. Voyons ça...



Quand je vous dis qu'on a mal pour eux...

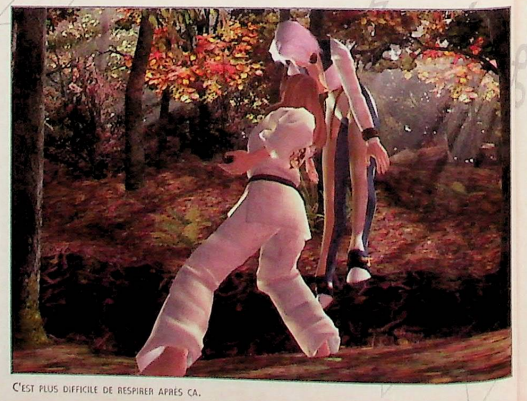
Belle claque.



Gulp ! C'est beau !

Elle est belle Ayane ! C'était ma préférée dans DOA 2.

X-BOX Un premier opus sur PS/Saturn, un second sur Dreamcast/PS2, au fur et à mesure de ses épisodes, la série n'a eu de cesse de prendre de l'ampleur en qualité comme en renommée, grâce à ses innovations graphiques et son gameplay unique. La première évolution que nous propose DOA 3 est indéniablement graphique. Qu'on le veuille ou non, c'est la première chose qui nous frappe, et de très belle manière par-dessus le marché. On a beau vouloir rester objectif et ne pas se limiter à l'aspect visuel, celui-ci absorbe notre attention dès que nos yeux se portent sur des images ou des vidéos du jeu. Pour une fois, les termes techniques du genre "Bump Mapping" et d'autres qui m'échappent encore méritent leurs noms savants au regard de ce qu'ils nous proposent. Admirez les textures, le rendu des chairs, des tissus, des parties métalliques sur les costumes, mais aussi les décors où évoluent une multitude d'éléments en mouvement, etc. Au besoin, allez jeter un œil sur l'encadré "DOA 2 vs DOA 3", vous verrez que ce n'est pas du flan.



C'est plus difficile de respirer après ça.

Quel style, quand même, ce Hayabusa...

Mais cette évolution graphique, tout le monde l'attendait. Même si nous ne sommes pas déçus, il fallait autre chose pour combler les fans et donner à cette suite un vrai parfum de nouveauté. Alors m'sieur Tecmo, quoi de neuf ? Rien du côté du scénar en tout cas. C'est toujours l'histoire d'un tournoi auquel chacun se rend avec ses états d'âme, ses frères disparus et ses vengeances qui ont bien eu le temps de refroidir depuis le dernier épisode. Mais ne jetons pas la pierre, après tout, ce n'est qu'un jeu de baston. Cherchons du côté des persos alors. 16 combattants, dont 13 anciens : Lei Fang et son élégance, Gen Fu et son "iron fist", Bass et son marcel en cuir, Léon et ses patates, Bayman et son béret, Jann Lee et ses "Wahouu" stridents, Ayane et ses gros... et sa frangine (Kasumi), Hayabusa et sa tête de héros, etc., et donc 3 nouveaux que vous découvrirez dans l'encadré prévu à cet effet. Mouais, pas mal, surtout si l'on ajoute les nouveaux coups et les nouveaux mouvements dont les anciens persos seront dotés.

Gnéhéhé... Ça fait partie du jeu.

Jolie poit... euh minois.

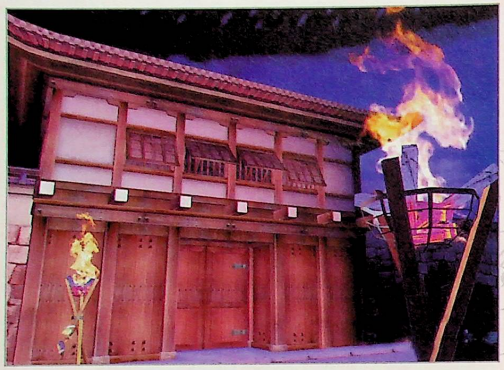
Là, Brad Wang a peut-être un peu trop bu...

DOA 2 vs DOA 3

Bon, vous vous en doutez, le match est gagné d'avance. Mais une petite comparaison fait toujours du bien. C'est aussi une façon de faire taire les mauvaises langues qui disent que c'est à peine plus beau. Les images parlent d'elles-mêmes.

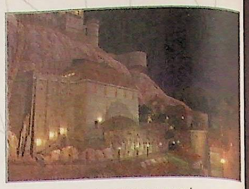
NEWS JAP

Abordons maintenant un sujet sérieux et un aspect du jeu que les ninjas de chez Tecmo ne devaient surtout pas louper, je parle du gameplay. Particulièrement novateur dans les premiers épisodes, il s'agissait là encore le lui donner un troisième souffle. Et là encore les ninjas semblent avoir fait assez fort. Suivant un courant maintenant répandu en ce qui concerne les jeux de baston en 3D, les concepteurs ont adopté le système de déplacements latéraux propre à Soul Calibur, ou plus récemment à VF4. Vous savez, ce fameux 8 way run.

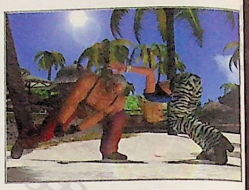


Y'en a pour tous les goûts.

Choppée !



Regardez-moi ces éclairages de nuit !



"Rentre-toi ça dans le crâne !"

Merveilleuse initiative à mon humble avis, qui donnera une autre dimension au jeu et une meilleure accessibilité. Les touches, quant à elle, resteront configurées de la même manière, c'est-à-dire simplement et efficacement : une pour les coups de pied, une pour les coups de poing et une pour les contres. À propos des contres, on nous promet que ceux-ci auront plus que jamais une grande importance, ne serait-ce que par les dégâts qu'ils causeront à votre adversaire. Vu comme ils étaient déjà puissants sur DOA 2, j'en connais qui vont déguster.

À l'image du précédent volet, les stages constitueront un élément important du gameplay. Ils seront soit dans l'esprit "arène" - et il vous sera alors possible de coincer votre adversaire contre un mur, un arbre, ou n'importe quel autre élément du décor -, soit dans l'esprit "plate-forme", d'où les combattants pourront allègrement s'expulser les uns les autres. En plus de ça, ils promettent comme tout le reste d'être magnifiques et bourrés de petits éléments animés : des oiseaux, des vagues (au rendu qui déchire), des feuilles, etc.

Les animations des personnages devraient être travaillées afin d'accentuer encore le réalisme du jeu et que l'on puisse se dire à chaque coup porté : ouh la vache, il a morflé là ! Oh le pauvre, ça doit faire mal ici ! Les musiques devraient se distinguer des bouillies infâmes qui caractérisent trop souvent les jeux de baston pour nous proposer quelque chose d'au moins audible, tout comme les bruitages et les voix des personnages - prévues pour être maintenues en V.O (c'est-à-dire en japonais).

Enfin, mon devoir est de vous signaler la présence de nombreux modes de jeu, que voici énumérés : Story, Time Attack, Survival, Team Battle, Tag team (j'ai pas trop compris la particularité de ce mode...), Vs Battle, Watch mode (pour voir l'ordinateur se friter tout seul), Sparring mode (entendez : Training mode), et enfin Theater (pour revoir les différentes fins du jeu). Il y a donc de quoi faire, même si aucune surprise n'est au rendez-vous (excepté peut-être ce fameux "Tag team"). Le Team battle devrait cependant satisfaire les soirées entre potes.

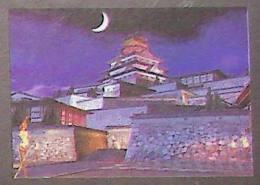
Bon, maintenant, on est forcé de le reconnaître, DOA 3 risque bien d'être la tuerie annoncée et attendue. Un atout de taille pour la X-Box, qui s'arme dès sa sortie aux USA de ce qui pourrait bien être la nouvelle référence en matière de jeux de baston. VF 4, Soul Calibur 2, DOA 3, de quelle école serez-vous ?

Les petits nouveaux

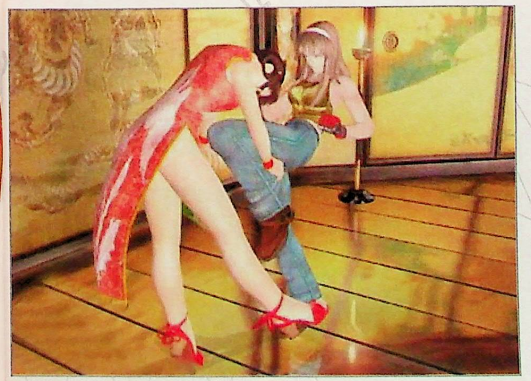
Trois nouveaux combattants, c'est peu. Mais ils ont la classe. Présentations :
Christie : Précise, rapide, envoûtante, elle maîtrise le serpent's style comme personne. Avant que vous ne l'attrapiez, elle aura le temps de vous asséner quelques coups bien placés.
Brad Wang : Ce n'est pas quelqu'un de très sérieux. Avec sa technique de l'homme saoul, il devrait être particulièrement imprévisible et agréable à jouer.
Hitomi : Experte en karaté, elle n'est cependant pas très puissante. En revanche, elle est facile à manier et devrait constituer un bon personnage pour commencer.

Les inévitables chutes

Ce qui a fait le succès de DOA 2, ce sont aussi ces stages où l'on pouvait se ramasser méchamment. On les retrouve bien sûr dans cette version. Les chutes sont encore plus impressionnantes, dynamisées par des caméras... dynamiques (je suis fatigué, c'est pour ça). Admirez et craignez que cela vous arrive un jour.



Le violent Bayman en action.



Violente la petite Hitomi !

Oh ! les jolis papillons !

NEWS JAP

À observer de très près

Le dernier titre réalisé par l'équipe responsable des deux Tenchu mettra en scène des samouraïs. La première vidéo était correcte, malgré des décors de fond légèrement vides.

Un atelier purement nippon

Première leçon, blablabla...

Les décors fixes ne m'ont jamais emballé.

Et purement chiant aussi ! Mais le principe plaît tant aux Japonais que la série s'offrira encore d'autres chapitres. Voici de nouvelles images de la version Play 2, qui ne devrait plus trop tarder.

On se croirait revenu sur 16 bits.

La carte est simpliste au possible.

Répétez après moi

Magna Carta. Je sais, c'est difficile, mais il va falloir faire des efforts car Softmax va bientôt le sortir sur PC, et sans doute sur un support console. Je rappelle qu'ils sont à l'origine de RPGs comme Rhapsody of Zephyr ou encore War of Genesis 3. On retiendra particulièrement la beauté des différents héros.

Les héros sont soignés.

Je sens que je vais me faire un RPG sur PC d'ici quelques jours.

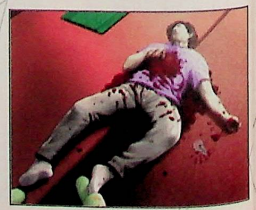
Les derniers titres

La Dreamcast se meurt mais s'offre tout de même une série de Dyôkusei, sans grand intérêt mais au chara design souvent réussi. En voici l'un d'entre eux qui ne risque pas d'être traduit, je peux vous parier des milliers de francs. Son titre ? Missing Parts The Tantei Stories.

Elle jouait du piano assise...

Deux jeunes filles se regardent...

Ça manque de hentai sur Dreamcast.



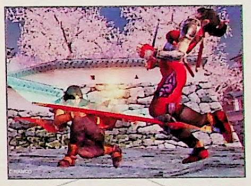
Ciel, du sang.

Dernière minute

La preview étant terminée, je ne puis vous proposer ces nouvelles images que dans cette partie du magazine. Mais elles valent le coup, car, comme vous pouvez le constater, il s'agit bel et bien du héros de SoulCalibur, le terrifiant Kilik. De retour, plus beau que jamais (même s'il a des faux airs du héros de Legaïa Dual Saga), il arbore un nouveau costume qui lui sied à merveille. Je suppose que sa nouvelle palette de coups le rendra encore plus complet (belle supposition...). Adieu l'adolescent pré-pubère, bienvenue au Kilik adulte. En revanche, où est passée sa cicatrice ? Le site japonais confirme pourtant que ce personnage est Kilik. On leur fera confiance... Remarquez à quel point je ne me mouille pas et préfère rejeter la faute sur les autres en cas d'erreur... C'est beau le journalisme.

Les versions consoles devraient être supérieures. Même si les différences ne seront pas aussi flagrantes que sur Dreamcast...

On reconnaît sa fameuse chope.



Le décor de fond est tout bonnement magnifique.

Le fameux quart de cercle avant + coup de pied est de retour.

Doit-on nous intéresser au coup de Kilik ou aux superbes fesses musclées de Talim ?

Nightmare subit la vengeance de Kilik. Je sens que l'on va s'éclater !

Frustration oblige

Le modèle proposé par Matsushita ne sortira qu'au Japon. Je rappelle tout de même que cette GameCube propose un lecteur DVD et un amplificateur directement intégré. Beaucoup plus moderne que la Cube classique, il aurait été judicieux de la proposer partout dans le monde.

Nintendo vs Sony

Après la PS1 et son super écran qui ne sert strictement à rien à part nous faire dépenser des sous en plus, voici la Cube et son petit écran qui transforme notre console en je ne sais quelle portable au look vraiment bizarre. Aucune date de sortie, je n'ai pas de tarifs à vous offrir, que cette image, et c'est déjà pas mal.

Let's rock

L'un des meilleurs jeux de baston 2D s'offre sa version Play 2 originale. Si les sorties américaine et européenne reprennent le jeu classique sur Dreamcast, la jap' se verra dotée de deux personnages et deux décors supplémentaires, une Art Gallery et un excellent mode Training. Il fait bon avoir une console japonaise des fois...

Le sang coule toujours à flots lors des grosses attaques.

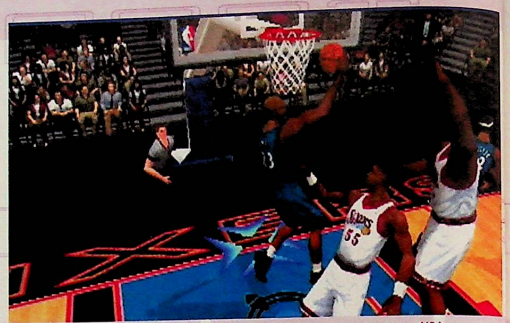
Le décor de fond était déjà disponible dans le 1er.

Retrouvez Justice, le boss final du premier Guilty Gear.

IMPORTS DREAMCAST

NBA 2K2

Alors que nous n'avons toujours aucune nouvelle d'un NBA 2K1 en version française, les Américains peuvent enfin jouir de la troisième et dernière version du hit signé Sega Sports. Au programme, quelques petites nouveautés qui ne plairont qu'aux fans assidus de Michael Jordan ou du basket en général. Oui, vous avez bien entendu, le dieu est de retour dans l'équipe des Wizards, et nous allons tout faire pour qu'il remporte la prochaine saison !

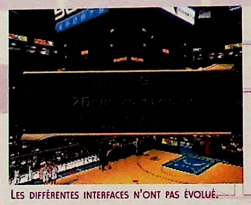


LE MAÎTRE EST DE RETOUR. PAS SI EN FORME QUE ÇA FACE À CERTAINES AUTRES STARS DE LA NBA...

Dreamcast.

J'ai découvert la version preview de NBA 2K2 lors de mon séjour à Los Angeles, en visite du salon de l'E3. Jusque-là, tout le monde s'en moque n'est-ce pas ? L'important étant ce qui va suivre. Entre les deux versions que j'ai eues en main, les différences graphiques ou autres sont inexistantes. Alors pourquoi avoir mis cinq mois ? Pourquoi risquons-nous une nouvelle fois de ne jamais le voir traduit en version européenne ? Et après, on se plaint du piratage ou des ventes de jeux en import ? Sommes-nous incompris ou pris pour des cons ? Vous connaissez bien évidemment la réponse, sans trop vouloir la crier haut et fort... Je vais me gêner : "Sega Europe, vous êtes des incompétents ayant sans aucun doute contribué à la chute de notre éditeur !". Je les revois, fiers de lancer la nouvelle console de Sega, tenant des propos élogieux et promettant des sommets. Quelle bande de traus du cul ! Surtout Dominique Cor. Au lieu de se battre pour interdire l'import en France, il aurait mieux fait de se faire greffer un cerveau. Enfin, revenons-en au jeu. Comme je vous l'explique dans mon thème et dans les différentes notations, le jeu n'a que peu évolué. On redécouvre un Jordan moins pétillant (normal, à son âge...) mais restant toujours la star incontestée de la NBA (avec Iverson !). Vu que personne ne lira mon texte principal, je ne vais pas me fatiguer à raconter plus de conneries. Le jeu est loin d'être parfait, mais reste l'élite dans son domaine.

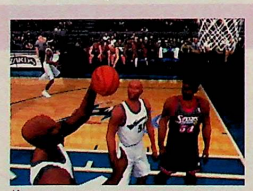
Kyo



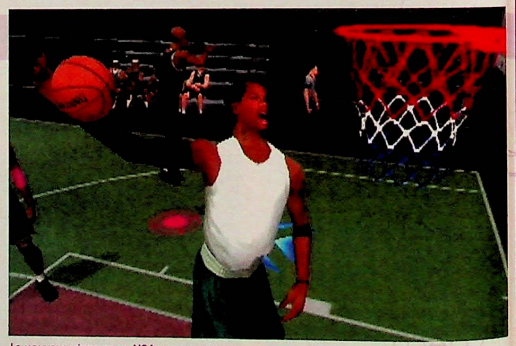
LES DIFFÉRENTES INTERFACES N'ONT PAS ÉVOLUÉ.

LE GENRE DE TIR QUE LES STRESSÉS N'APPRÉCIENT GUÈRE.

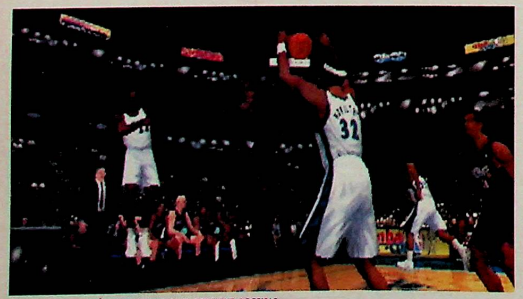
LA MODÉLISATION DE MICHAEL JORDAN LAISSE À DÉSIRER.



L'ATTITUDE DES DEUX AUTRES JOUEURS EST PITOYABLE. ET DIRE QU'ON LES PAYE CHER POUR OBSERVER LES AUTRES MARQUER !

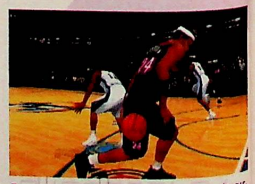


LE NOUVEAU HÉROS DE LA NBA EXPLOSE TOUS SES ADVERSAIRES MALGRÉ SA PETITE TAILLE.



PENSEZ À FEINTER L'ADVERSAIRE LE PLUS SOUVENT POSSIBLE.

L'INTRODUCTION EST MOINS PÉTANTE QUE CELLE DU 2K1.



TOUJOURS AUTANT DE PASSES ET DE POSSIBILITÉS DIFFÉRENTES.

Editeur : Sega - Concepteur : Sega Sports - Type : Basket

TOUT ÇA POUR VOUS DIRE QUE LES PROGRAMMEURS N'ONT PAS SPÉCIALEMENT SOIGNÉ LES DÉCORS DE FOND. LE SOLEIL EST CATASTROPHIQUE.

C'EST AUTORISÉ ?

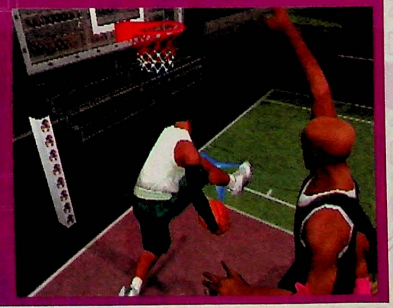
L'avis de El Tuco

On commence à être saturé par les jeux de basket... À croire que les développeurs ne savent faire que ça ! En ce qui concerne NBA 2K2, on peut dire que techniquement, il est bien réussi. Les amateurs de parquet et de ballons oranges seront servis avec un titre qui remportera tous les suffrages et prendra la tête des meilleurs jeux de basket.

8/10

ALL YOU NEED IS LOVE

ET BEAUCOUP DE SPECTACLE, ET ÇA, LES PROGRAMMEURS L'ONT BIEN COMPRIS. ON COMPTE QUELQUES ORIGINALITÉS POUR CETTE TROISIÈME ÉDITION DES NBA 2K. PRINCIPALEMENT LE DOS AU PANIER QUI VOUS PERMET DE PASSER LA DÉFENSE PLUS FACILEMENT. LES DUNKS SONT NOMBREUX, LES REPLAYS TOUJOURS AUSSI BIEN ÉTUDIÉS, ET LES QUELQUES THÈMES MUSICAUX QUI ACCOMPAGNENT VOS ATTAQUES NE FERONT QU'ACCENTUER L'IMPRESSION DE RÉALISME QUI ÉMANE DU PRODUIT.



18 Graphismes

Nous n'aurons guère mieux sur cette machine, mais ils sont plus qu'honnêtes. On regrettera certains décors de fond qui font triste figure face à d'autres jeux sur les autres supports 128 bits. On regrettera aussi la modélisation de Michael Jordan, plutôt ratée.

18 Animation

Presque parfaite à quelques détails près. Je trouve la détente des basketteurs légèrement raide lors des tirs à trois points.

18 Son

Une très bonne ambiance sonore si l'on exclue les commentaires trop répétitifs et les quelques phrases des sportifs inutiles pendant les matches.

10 Jouabilité

Toujours le point fort du jeu. Il se manie facilement et cela ne l'empêche guère d'être une excellente simulation.

19 Durée de vie

Si vous jouez à quatre, vous ne pourrez plus vous en passer. NBA 2K2 est une source sûre à tous les fans de ce sport américain.

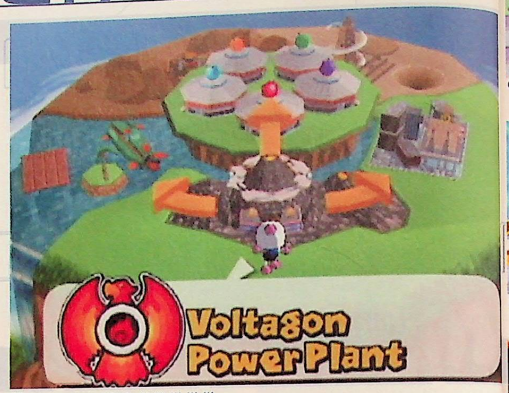
En Conclusion

Si vous avez le NBA 2K1, les différences ne sont pas assez flagrantes pour vous offrir ce dernier au tarif fort. En revanche, les pointilleux apprécieront les quelques ajouts. Bien entendu, c'est le meilleur des trois !

97%

Bomberman Online

Pourquoi chercher plus loin quand on sait déjà que le bon vieux système Bomberman marche encore, je vous l'demande... ? Prenez le jeu à son origine, ajoutez-y chaque année un ingrédient supplémentaire (pas plus, sinon on n'aurait plus d'idée pour le prochain), apportez-y quelques améliorations techniques et le tour est joué... Ben oui, mais malgré tout ça, on se laisse chaque fois prendre au jeu...



IT'S A SMALL SMALL WORLD, NA NA NA NA NA....

Depuis la nuit des temps, je me suis toujours dit que je ferais tout ce qui est en mon pouvoir pour tester un jour Bomberman Online. Et voilà, mon vœu est exaucé et je remercie Kyo de m'avoir offert deux pages sur le sujet. Et d'ailleurs, je remercie tout le monde pour toute cette gentillesse qui m'aura été apportée tout du long de cette année de Dreamzone. Bon, voilà, j'ai fait ma B.A de l'année : j'accepte de me taper deux pages de chiotte et tout le monde il est bô, tout le monde il est gentil. Alors... que vous dirais-je donc sur Bomberman Online ? Eh bien tout d'abord que c'est un jeu spécial où le but est de poser des bombes afin de faire sauter vos ennemis et de rester seul en course. Mais attention, il vous faut savoir que vos bombes, ainsi que celles de vos ennemis, explosent à la verticale et à l'horizontale selon une puissance que divers power up pourront faire augmenter. Selon les différents tableaux auxquels vous accéderez, de multiples obstacles indestructibles pourront vous protéger du blast de vos ennemis. En bref, le système n'a toujours pas changé depuis bien des années... Mais... Mais, bien des ajouts ont depuis été envisagés. Techniquement, on appréciera le choix du cel shading, qui donne un style tout mignon au jeu. Cependant, vous trouverez également de quoi satisfaire votre soif de nouveauté du côté des modes de jeu. Ils sont cinq en tout et pour tout, et vous proposent différents challenges de toutes sortes. Hormis cela, la grande nouveauté réside, comme son nom l'indique, dans sa capacité à vous confronter à huit joueurs en mode On-line. Certes, voilà une bonne chose, si vous considérez toutefois que jouer on-line avec la Dream est une partie de plaisir. Quoi qu'il en soit, c'est là un point essentiel à ne point négliger. Pour ce nouveau chapitre, vous trouverez également de nouveaux décors, de nouveaux stages : un bon point qui vous persuadera peut-être de la bonne volonté des concepteurs à rafraîchir le concept. Dans l'ensemble, ce nouvel opus ne faillit pas à la règle : son système vous promettra de nombreuses heures de tension et d'action et son mode multijoueur ne lasse décidément pas. Alors, que vous faut-il de plus ?

Titia

DES STAGES À THÈME.

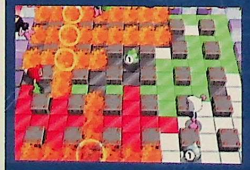
CERTAINS ITEMS VOUS PERMETTENT DE BOOSTER LES DÉGÂTS DE VOS BOMBES...

RATÉ...

DE SUPERBES REFLETS...

BOMBERMAN FASHION

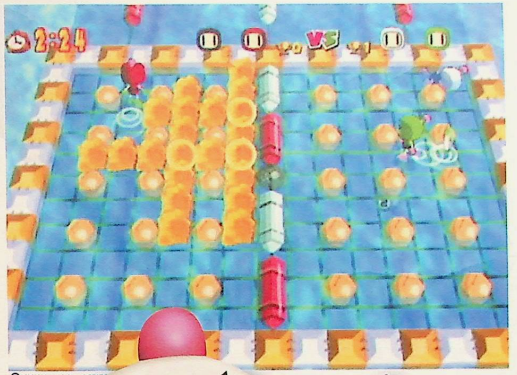
COMMENT DÉCRIRE LA DÉGAINE RIDICULE D'UN BOMBERMAN ? EH BIEN, À VRAI DIRE, IL VOUS FAUT REVENIR BIEN DES ANNÉES EN ARRIÈRE, AU TEMPS DE VOTRE PETITE ENFANCE. VOUS SOUVENEZ-DE CETTE ÉPOQUE 70'S-80'S OÙ L'ON VOUS ACCOUTRAIT DURANT L'HIVER DE VIEILLES CAGOULES EN LAINE, DE CASQUE MOUMOUTE SUR LES OREILLES, DE MOUFLES ET DE BLOUSON RINGUE AVANT DE VOUS LÂCHER AVEC LES AUTRES LOUPIOTS DANS LA COUR : BEN OUI, ON A TOUS EU NOTRE MODE BOMBERMAN, QU'ON LE VEUILLE OU NON...



Dreamcast (jap) - Éditeur : Sega - Développeur : Hudson Soft - Genre : action - Dispo : japon/US

CHAUD AUX FESSES...

LA PETITE PISCINE !


OUUUH, LA PETITE PISCINE !

CERTAINS OBSTACLES SONT INDESTRUCTIBLES...

LE ROUGE S'EST PRIS sa CLAQUE...

UN ÉLECTRO-BOMBER TRÈS MÉCHANT.

IL EXISTE ÉGALEMENT DES "COSTUMES"...

L'avis de El tuco

On ne va pas y aller par quatre chemins et tergiverser dans tous les sens. Il ne faut pas se servir de cette place pour ne pas avoir une position sans équivoque qui implique un acharnement thérapeutique sur la symbiose entre un jeu et le joueur, BombermanOnline : c'est marrant.

13 Graphismes

Bon, certes, le cel shading offre un style sympa au jeu, mais cela reste tout de même un peu simple...

15 Animation

Ce n'est pas sur un Bomberman que l'on pourra constater les meilleurs effets d'animation...

16 Son

Les musiques sont entraînantes et se fondent bien dans l'esprit du jeu.

18 Jouabilité

Pas de problème de ce côté-là : les règles sont simples, tout comme la prise en main du personnage.

18 Durée de vie

Presque infinie : vous ne vous lasserez pas facilement du mode multijoueur, notamment.

En Conclusion

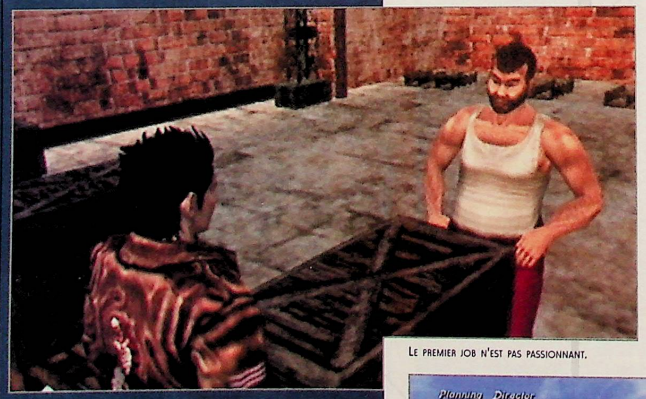
Un bon vieux concept comme on les aime et qui apporte sa petite part de nouveautés comme à l'accoutumée. Dommage qu'il ait fallu attendre si longtemps pour le voir sortir...

95%

TESTS

Shenmue 2

Shenmue 2 sort en version française, et c'est ma pomme qui s'y colle une nouvelle fois. J'avais passé le test à la jeune Titia mais, manque de pot, elle tombe malade. Bref, me revoilà avec Ryo dans ma main gauche, Free dans ma main droite, et je ne sais absolument pas quoi vous raconter de plus que la dernière fois. Les améliorations ne sont plus de ce monde. Vous comprendrez enfin les dialogues si vous parlez anglais. Pour une fois, nous avons eu le jeu malgré l'arrêt de la version américaine. Bref, soyez heureux, vous visiterez Hong Kong tout le mois de décembre.



Le premier job n'est pas passionnant.

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	Free
Sortie prévue :	dispo

Tu peux dormir, on n'est pas près de se rencontrer.

Ryo arrive sur le port d'Aberdeen. Tout est en 3D, d'une rare finesse, même si Ryo se déplace toujours avec un balai dans le cul. Pour être franc, si Shenmue était une révolution graphique, ce second opus n'impressionne pas autant. Nous sommes désormais habitués à flâner dans de longues ruelles et à observer les gens vivre autour de nous. Voici le principal reproche que je lui ferais : il n'innove plus. Ce deuxième Shenmue ne bouge absolument pas. On vous envoie à différents endroits pour parler à des imbéciles qui ne vous renseignent pas. Ces derniers vous conseillent d'aller voir un de leurs amis qui se trouve dans un quartier précis. Et ainsi de suite jusqu'à la fin. Et je ne vous parle même pas du final. Il termine tellement mal que l'on est franchement déçu. Le boss manque de charisme et n'est pas trop difficile à battre. Attention tout de même au dernier QTE, qui peut surprendre. Les chapitres fusent et se ressemblent. L'enquête de Ryo stagne dès son arrivée à Aberdeen. Il serait temps de changer le principe, qui commence légèrement à lasser. Discussion, exploration, salle d'arcade, Free, QTE et café ou thé (oui, il n'y a plus de Coca Cola), on sent le manque d'inspiration. J'espère donc que le troisième chapitre, le final tant attendu, sera à la hauteur du produit. Le premier innovait, le second est décevant, le dernier se doit d'être explosif. D'après certaines rumeurs, il se pourrait qu'il débarque sur Dreamcast pour que l'on puisse reprendre son ancienne sauvegarde. J'ai beaucoup de mal à y croire. D'un point de vue technique, Shenmue 2 est monstrueux. Vous n'avez jamais vu autant de détails. Final X est impressionnant mais n'est pas en véritable 3D. Yu Suzuki a le talent nécessaire pour booster la puissance de la bécane jusqu'à plus soif. La console souffre, cela se ressent surtout dans le scintillement omniprésent. Vous débuterez donc à Hong Kong, ensuite visite guidée de Kowloon, pour finir en pleine campagne le temps de quelques mètres

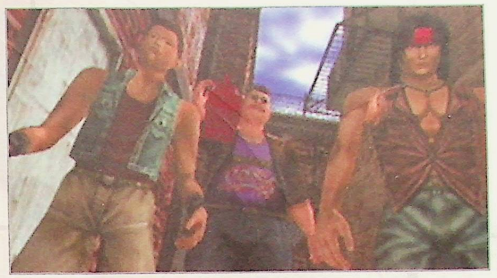
Les visages sont moins bien faits.

L'intro est moins sympathique que dans le précédent chapitre.

Mon rêve : apprendre le style Shaolin dans une école.

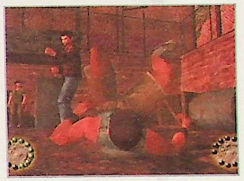
et de discuter avec Shen Hua. Bonne nouvelle, vous pourrez utiliser la sauvegarde du premier Shenmue. Ainsi, vous débuterez avec les anciens coups et les bonus que vous aurez collectés dans cette première aventure. En arcade, vous jouerez aux anciens jeux et au splendide After Burner et Out Run. Je suis fan de Shenmue, mais les détracteurs ne trouveront pas leur bonheur dans ce nouveau volet. Je le répète une dernière fois : cette suite est moins une surprise que prévu. L'attente a sans doute été trop longue entre les deux volets (près de deux ans). Voilà, c'était mon dernier test avant le bouclage, je peux enfin me reposer...

Kyo



Les quartiers sont dangereux.

Dommage, nous ne conduirons pas de moto dans ce chapitre.



Le Free Battle est toujours déstabilisant. Mais les contres toujours aussi utiles.

Tiens, j'ai l'impression d'avoir déjà vu cet animal dans le premier Shenmue...

L'avis de Titia

J'aurais pu adorer le jeu si Ryo avait été remplacé par Crieri Gans. Mais ce n'est pas le cas, donc je lui mettrai un point en moins sur ma note finale. J'estime tout de même que Kao bouge mieux que Ryo... mais c'est personnel...

8/10

Un paysage immense

Pour une fois, vous risquez souvent de vous perdre. La carte est sans doute la bienvenue, mais je ne saurais que trop vous conseiller de prendre vos repères pour certains lieux où vous vous rendrez souvent. Pour la version française, je n'ai pas eu le temps de rejoindre Kowloon. Mais pour l'avoir visité en version japonaise, je puis vous assurer que ce quartier est bien rendu. En revanche, le dernier endroit n'est guère palpitant puisque l'on n'y reste que quelques minutes...

19 Graphismes

C'est toujours très beau. Vous découvrirez une ville immense bourrée de détails. Malgré la présence de scintillements, on reste bluffé devant la beauté de Hong Kong et des différents quartiers.

15 Animation

Je suis fatigué de voir que Ryo court toujours aussi mal et que certains coups en Free Battle ne sont pas très bien rendus.

16 Son

Beaucoup d'ambiance sonore et les quelques thèmes sont plutôt bien composés. Rien à dire, si ce n'est que l'on aurait apprécié plus de musiques.

16 Jouabilité

Si vous avez joué au premier Shenmue, vous trouverez vos repères. La maniabilité n'a pas assez évolué pour être déroutante. Et les quelques raccourcis sur la croix directionnelle sont bienvenus.

10 Intérêt

Sans doute le plus gros point faible du jeu. Avec autant de GD, on s'attendait à voir la durée de vie doubler. Ce n'est guère le cas, bien au contraire.

En Conclusion

Le jeu manque cruellement de scénario. Si cela passait pour le premier (une mise en bouche), on espérait en apprendre davantage sur la vie de Lan Di ou des autres protagonistes. Ce n'est pas le cas. L'enquête stagne.

90%

TESTS DREAMCAST

Head Hunter

Head Hunter

Comme vous le précisait notre Pétro Solex National dans le dernier numéro, Head Hunter a fait l'objet d'un nombre incalculable de previews. On n'en finissait plus de commenter les moindres informations que nous avions à propos de Jack Wade. Une dizaine de nouvelles photos, une info supplémentaire, tout était prétexte pour parler un peu plus de ce qui s'annonçait comme un titre de grande qualité. D'autant plus qu'avec l'arrêt de la Dreamcast, on finissait par se demander s'il allait vraiment sortir ou s'il allait rejoindre Castlevania, Soul Reaver 2 et Half Life (entre autres) au cimetière des jeux perdus pour la Dream. Loin s'en faut, le jeu est là, il est sorti, et on va pouvoir tout vous dire.

Le PDA d'Head Hunter a vraiment l'air plus faux-cul que nature, et ce n'est pas une mince affaire

Des références en veux-tu en voilà

Au niveau de l'histoire, de la conception des personnages et des différents rebondissements, on ne peut pas dire que les concepteurs ont manqué d'imagination. Non pas qu'il y ait eu pompage revendiqué sur pas mal de choses, mais Head Hunter est un titre dans lequel les références sont nombreuses. Au détour d'une image, d'une attitude ou même d'une cinématique particulière, on ne peut s'empêcher de penser à tel ou tel jeu. Head Hunter est un soft d'aventure/action qui mélange savamment les genres sans en avoir l'air, avec une certaine maîtrise dans les transitions. En effet, les hostilités démarrent avec une cinématique qui installe l'histoire et n'est pas sans rappeler Flashback (personnellement, il me semble que la série de bande dessinée XIII a été une bonne source d'inspiration pour

Encore un décor et une situation qui font référence à un film avec Schwarzenegger, en l'occurrence ici, Total Recall

Parfois, dans la vie, il faut savoir faire des choix seul, dans d'autres, ils sont dictés par une évidence qui peut prendre la forme d'un pistolet.

Une exclusivité Dreamzone, voilà comment Kyo arrive tous les matins à la rédaction.

Editeur :	Sega
Developpeur :	Amuze
Genre :	Aventure / action
Sortie prévue :	dispo

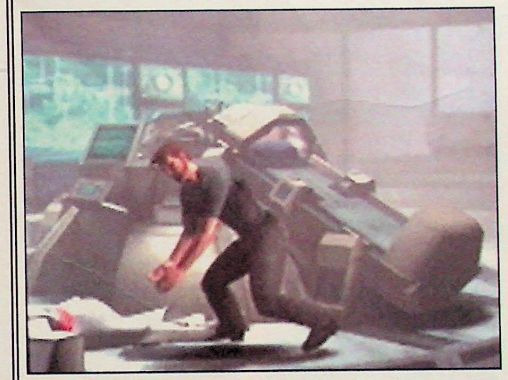
Sans en avoir la confirmation, on se dit que la modélisation du héros est largement inspirée de Schwarzie au début de The Running Man.

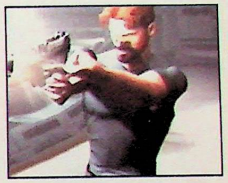
les développeurs). Un homme nommé Jack Wade a été victime d'un effacement partiel de sa mémoire. Il aurait été Chasseur de Primes et il est recueilli par une organisation qui l'engage pour démanteler un réseau de salopards et surtout pour retrouver le père de la belle Angela Storm. Il se trouve qu'avant que quelqu'un ne trafique votre mémoire, vous étiez un des tout meilleurs chasseurs de primes du pays et qu'il va falloir regagner vos galons perdus. En effet, en marge de l'histoire qui prend de l'ampleur au fur et à mesure que le temps passe, vous devez à des moments ponctuels dans le jeu passer des permis si vous voulez poursuivre vos investigations. En effet, il faut passer et réussir plusieurs permis avant d'appartenir à l'élite des chasseurs de primes. En fait, c'est une sorte de changement de niveau avec un upgrade pour les armes et le matériel que vous allez utiliser au cours des différentes missions que vous devrez accomplir. Ceux-ci se divisent en plusieurs épreuves, dont une consiste au préalable à faire un petit tour en moto sans toucher le moindre obstacle pour atteindre le nombre de points favorable et enfin avoir le loisir de disputer la suite des challenges. La référence y est claire et on ne peut pas s'empêcher de penser à Metal Gear Solid. Il vous faut apprendre à vous camoufler, à avancer furtivement, et surtout à correctement utiliser les aptitudes de votre personnage, qui sont nombreuses et variées. Il est possible de s'accroupir, de tirer en courant, en marchant, d'avancer silencieusement et d'effectuer quelques roulades qui vous sauveront la vie à de nombreuses reprises. Au départ, vous n'aurez le loisir de zigouiller vos ennemis qu'avec un pistolet et quelques grenades. Il faudra attendre le deuxième permis pour se voir attribuer un magnifique fusil à pompe et des mines à retardement, ainsi de suite.
L'histoire en elle-même n'est pas des plus palpitantes, mais on enregistre de temps en temps quelques rebondissements qui maintiennent l'attention éveillée et le désir cer-

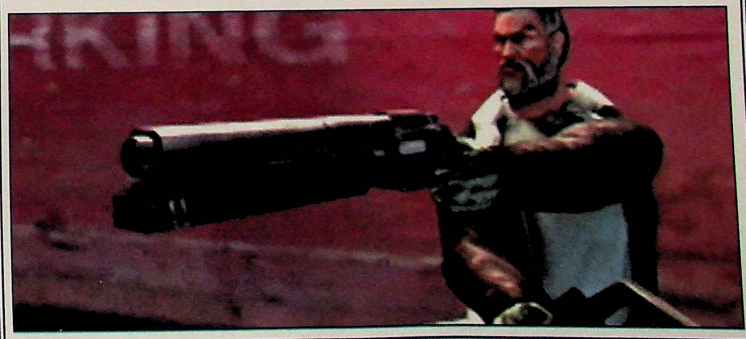
Il est seul sur sa moto, tel un héros des temps modernes, il est à la poursuite de ses souvenirs et des méchants (sniff!), c'est beau !

Comme si on y était

Les séquences vidéo en image de synthèse sont légions tout au long de la partie. Elles permettent au joueur de se fondre un peu plus dans l'atmosphère du jeu. L'enquête et le mystère qui entoure notre héros et les conséquences que peut avoir chacun de vos actes sont mis en scène dans ces petits films. On est bien loin d'atteindre le niveau de code Veronica, par exemple dans le rendu graphique. Cela tient surtout aux couleurs utilisées et à la modélisation des personnages, qui est loin d'égaler les référence techniques que nous connaissons. Pour le reste, elles s'incèrent correctement pour une meilleure lisibilité de l'histoire.







TESTS DREAMCAST

tain d'aller plus loin dans l'aventure.

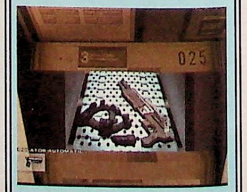
TECHNIQUEMENT MOYEN

D'un point de vue graphique, on est loin d'être bluffé. C'est tout juste correct, mais sans plus. La modélisation du héros est un tant soit peu approximative, et son rendu n'est pas des plus définis. Si on couple cela à son animation qui est plus près de celle d'un gars qui a peur de lâcher son suppo que d'un des membres des SAS, on est donc en face d'un personnage pour le moins hétéroclite. Il en va de même pour les ennemis ou amis que vous allez rencontrer au cours du jeu. Mais une attention toute particulière a été apportée aux décors et à l'environnement. Ce dernier étant, pour la majorité de ces éléments, interactif, on reste quand même impressionné par ce que peut faire la Dream. Il est clair que les phases où vous êtes en moto, totalement libre à travers la ville modélisée, sont bien foutues, qu'il n'y a pas beaucoup de clipping et très peu de ralentissements. Et il est certain que les développeurs ont dû faire des choix afin de garder la cohérence de l'ensemble. Il est clair qu'ils y sont parvenus au niveau de l'histoire et des images de synthèse, qui sans être de qualité assurent correctement les liaisons entre les différents rebondissements de l'histoire. La progression est plutôt linéaire et implique que vous puissiez résoudre un certain nombre d'énigmes avant d'arriver en phase finale de ce qu'on pourrait appeler le tableau (même si ce n'en est pas un). Et c'est là que vous allez pouvoir vous mesurer avec le Boss de fin de niveau. La musique est un support général à l'action, et même quand vous vous promenez dans la rue sans rien faire, elle est toujours aussi dramatique, et dans ces moments-là (uniquement), devient ridicule. Head Hunter est un zest de MGS, Resident Evil et Syphon filter, comme référence vidéoludique ils auraient pu faire pire. Et même si techniquement le jeu ne tient pas toujours la route, il est suffisamment riche et intéressant pour vous conduire loin dans la mémoire de Jack, le pad à la main.

El Tuco

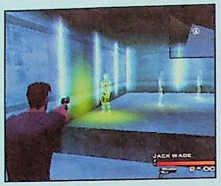
Comme Cruise dans Top Gun

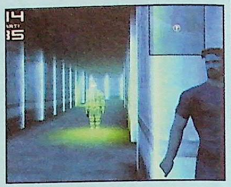
Une des particularités de Headhunter est de vous offrir la possibilité de conduire une moto dans le cadre de vos missions. Tout est là pour satisfaire les amateurs de grosses cylindrées et ceux qui ont toujours rêvé d'être Tom Cruise dans Top Gun. Le jean moule-burnes, les lunettes de soleil, le son tout simplement impeccable de la moto et une ville entière pour s'éclater : il fallait bien qu'il y ait une couille dans le potage ! Eh bien ça n'a pas loupé, car la maniabilité est tout simplement exécrable. Difficile, voire impossible, de se faire plaisir sans perdre au passage une bonne partie de notre capital vital de patience.

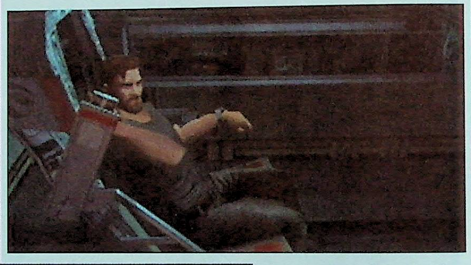


Les permis

Non, Head Hunter n'est pas un remake de Gran Turismo et ce n'est pas de Permis de conduire dont il s'agit, mais de diplômes de chasseur de primes. En effet, il y a plusieurs niveaux à atteindre avant de pouvoir s'éclater un peu partout. Or, pour ce faire, il va falloir faire preuve d'un peu de dextérité. Divisé en cinq permis, eux-mêmes partagés en quatre sections différentes. Il convient de les passer au fur et à mesure que vous avez avancé dans les missions. De toute façon, cela vous est indiqué au cours du jeu. Les missions sont difficiles et nécessitent parfois pas mal de patience. Une séquence de tir, une séquence d'infiltration et une séquence de combats sont les phases qui reviennent le plus souvent. Au fur et à mesure, cela débloque de nouvelles armes et de nouvelles aptitudes qui permettent de progresser dans l'aventure. En fait, c'est un excellent repère pour savoir où on en est, et de plus ces permis s'assimilent à un mode Tutorial très efficace.







Vas-y Seba, c'est bon, on t'a reconnu, enlève ta barbe !

Humour noir

Les concepteurs de Head Hunter ne manquent pas d'humour. Dans la mesure où les temps de chargement sont relativement nombreux, ils ont eu une idée assez originale pour faire patienter le joueur. En restant dans la droite ligne de l'esprit du jeu, ils ont agrémenté les écrans d'attente de petites photos, sortes d'affiches publicitaires au slogan bien corrosif, qui font mouchent pratiquement à chaque fois. Elles viennent en complément des spots télévisés qui apparaissent de temps en temps dans les séquences vidéo. Un humour noir bien sympathique, et surtout bien trouvé.

Pulp Fiction chez les Bikers, une option bien savoureuse

Bonjour, voici Angela Storm, et au passage voilà une bonne pub pour Casio. Si c'est pas merveilleux...

Les indices nécessaires à la progression de l'aventure sont parfois planqués dans des endroits difficiles d'accès, mais qui plus est assez farfelus, c'est vous dire.

Un des méchants du jeu qui, une fois n'est pas coutume, a vraiment une tête d'abruti...

L'avis de Kyo

Ce qui me chagrine le plus, c'est la pauvreté de l'animation lors de certains déplacements de Ms. Wade. Pour le reste, l'ambiance est correcte et vous ne pourrez faire autrement que de piquer un fou rire devant le thème musical lors des déplacements à moto. Tellement héroïque que ça en devient ridicule. Mais c'est un bon jeu.

8/10

16 Graphismes

Ne soyons pas trop durs avec la Dreamcast, qui en tirant ses dernières cartouches fait preuve de faiblesses en comparaison avec d'autres supports. Néanmoins, la modélisation des décors et des différents personnages est suffisamment précise pour nous procurer un plaisir visuel non-négligeable.

18 Animation

Ça se passe plutôt pas mal, avec une bonne vitesse de jeu, et très peu de ralentissements, ce qui, compte tenu du foisonnement de détails, était loin d'être évident. Cependant, de nombreux bugs viennent polluer la réalisation, notamment dans les phases où vous êtes à moto.

18 Son

On soulignera sa tendance à être singulièrement dramatique dans des phases du jeu totalement banales et sans rebondissement dramatique de l'histoire. En gros, c'est un peu comme si vous colliez la musique du final de La Menace fantôme sur des images d'un gars qui va aux chiottes.

15 Jouabilité

Le gros défaut du jeu. Même si la prise en main est relativement facile d'accès, contrôler votre personnage sans vous énerver n'est pas une mince affaire. Dans les phases de Gun Fight, il est parfois bien difficile de s'y repérer sans s'emmêler les pinceaux. Ne parlons pas de la maniabilité de la moto, qui est exécrable.

18 Intérêt

Deux GD-Rom, une aventure qui dure longtemps, environ une vingtaine d'heures de jeu, franchement, c'est un bon point pour le jeu.

En Conclusion

Head Hunter est peut-être le dernier bon jeu de la Dreamcast. Même si techniquement il reste quelques lacunes, il n'en demeure pas moins que c'est une aventure bien sympathique à suivre.

90%

TESTS DREAMCAST

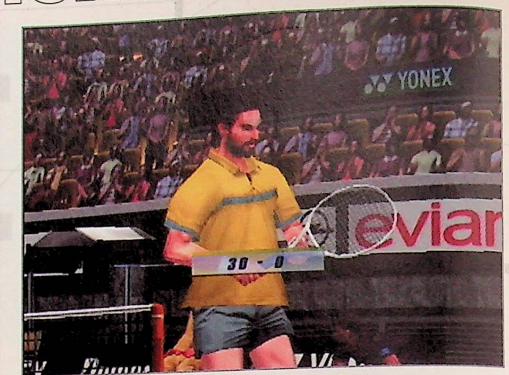
Virtua Tennis 2

Virtua Tennis 2

DIRE QUE J'ATTENDAIS CE JEU IMPATIEMMENT EST UN EUPHÉMISME !! OUI, J'AI ADORÉ LE PREMIER, J'Y AI PASSÉ DES HEURES ET DES HEURES, ET ENCORE AUJOURD'HUI, J'Y JOUE EN MULTIPLAYER (MAIS BON, LÀ JE CROIS QUE JE VAIS PASSER AU 2...). MERDE, JE CROIS QUE J'AI VENDU LA MÈCHE. BON, ON FAIT COMME SI JE NE VOUS AVAIS RIEN DIT ET ON VA SE CONCENTRER SUR LE DEUXIÈME OPUS DE LA SÉRIE. COMME VOUS LE SAVEZ TOUS, L'INTÉRÊT MAJEUR DE CETTE SUITE, C'EST QU'ELLE NOUS PROPOSE DE JOUER AVEC LA GENT FÉMININE, ET ÇA, C'EST UNE SACRÉE BONNE NOUVELLE. ALLEZ, JE NE VOUS FAIS PAS PATIENTER PLUS LONGTEMPS, C'EST PARTI.

Y'A QUELQUE CHOSE QUI CLOCHE ?! IL A PLEIN DE TROUS CE MIROIR...

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega Sports
Type :	Tennis
Nb de joueurs :	1 à 4
Sortie prévue :	23 novembre 2001



LA QUALITÉ GRAPHIQUE DU PUBLIC CONTRASTE AVEC CELLE, PARFAITE, DE RAFTER...

Tout d'abord, le plus gros reproche fait à Virtua Tennis premier du nom, c'était l'impossibilité de régler le nombre de sets : on était limité à un ! Donc, je m'en vais voir gaiement dans les options pour voir si cette fois-ci cela avait été corrigé... Eh ben non !! Toujours pas !! Au chapitre des légères déceptions, on peut également noter le fait que l'on change de côté à chaque jeu... Et la réalité Monsieur Sega ! Enfin, je commence par deux critiques et vous allez me dire que je suis peut-être difficile, mais rassurez-vous, je m'arrête-là car cela ne nuit en rien à la qualité du titre.

TROP FORT !!!

Ouais, trop fort ! C'est ce qu'on ressent quand on vient de s'essayer à VT2. Je crois bien que TOUT les aspects du soft ont été améliorés, et pas qu'un peu, mon neveu ! L'essayer c'est l'adopter, et c'est ce que je vais tenter de vous démontrer par A+B (= 2 ??)

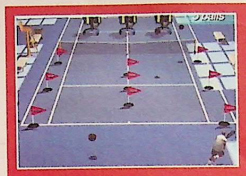
LES PERSOS

D'abord, va voir un coup sur mon zoom et pleure... Ben oui, c'est tout simplement hyper beau, réaliste, et ça fait du bien de voir des jeunes filles au milieu de ces hommes virils ! Ici, plus d'illustres inconnus, que des joueurs (et des joueuses) de renommée pour qui s'intéresse un peu au tennis. Évidemment, seuls 8 messieurs et 8 mesdames sont présents au début (combien à débloquer ??), et on aurait bien aimé avoir accès aux 15 ou 20 premiers (-ères) joueurs (-euses) mondiaux (-ales), mais gageons que ça sera pour le prochain épisode.

ON RECONNAÎT BIEN LÀ LE STYLE DE DAVENPORT AU SERVICE !

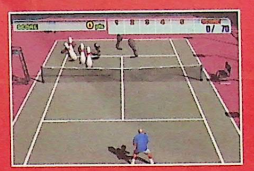
TOUS LES JOUEURS (-EUSES) SONT DE VRAI(E)S CHAMPIONS (-NES).

MATEZ-MOI LE RÉALISME DU COUP DROIT DE HENMAN ! C'EST STUPÉFIANT !



Les mini-jeux

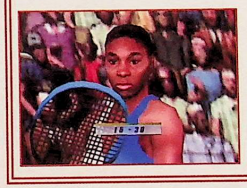
AU COURS DU TOUR DU MONDE, VOUS AUREZ DONC, COMME DANS L'ÉPISODE PRÉCÉDENT, DES MINI-JEUX (8) QUI VOUS PERMETTRONT DE VOUS FAMILIARISER PLUS EN AVANT AVEC LE MANIEMENT, MAIS SURTOUT LES GAINS AUGMENTERONT LES COMPÉTENCES DE VOTRE JOUEUR ET DE VOTRE JOUEUSE (COURSE, VOLLEY, SERVICE ET PUISSANCE). CES ÉPREUVES SONT PLUS NOMBREUSES, PLUS DIFFICILES (VOIRE ARDUES) QUE DANS VIRTUA TENNIS, MAIS C'EST LE CHEMIN OBLIGATOIRE SI VOUS VOULEZ PROGRESSER DANS LA HIÉRARCHIE MONDIALE. DES HEURES À S'ARRACHER LES CHEVEUX EN PERSPECTIVE...

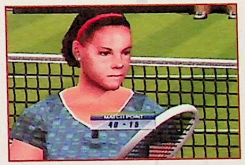


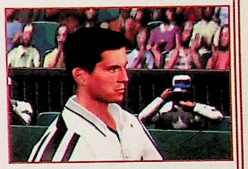
EN MODE TOUR MONDIAL, VOUS DEVREZ ACHETER UN PARTENAIRE DE DOUBLE (HOMME ET FEMME). ATTENTION ! C'EST UNIQUEMENT POUR UNE COURTE PÉRIODE (ICI,2 MOIS) !

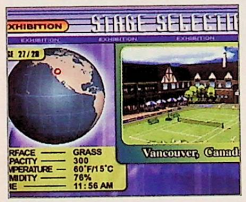
Persos

CHEZ LES HOMMES, VOUS AUREZ ACCÈS À RAFTER, HENMAN, PIOLINE (COCORICO !! MAIS GROSJEAN EÛT ÉTÉ INTÉRESSANT CAR PLUS D'ACTUALITÉ CHEZ NOUS !), KAFEL, HAAS, ENQUIST, NORMAN ET MOYA. POUR CES DEMOISELLES, VOUS AUREZ LES DEUX SŒURS WILLIAMS, DAVENPORT, PIERCE, SANCHEZ, DOKIC ET STEVENSON. LES ABSENCES DE COURIER ET DE SAMPRAS CHEZ LES HOMMES, ET DE HINGIS ET KOURNIKOVA CHEZ LES FEMMES SONT REGRETTABLES, MAIS BON, ON SE CONTENTERA DE CES 16 TENNISPLAYERS. QUOI QU'IL EN SOIT, ADMIREZ LES TEXTURES, ÇA DÉCHIRE MORTEL !!!





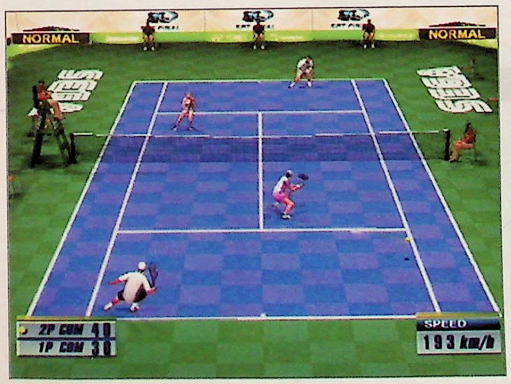




VOUS AUREZ 5 TERRAINS DISPONIBLES AU DÉBUT, IL FAUDRA EN DÉBLOQUER 25... Y'A DU BOULOT !

ET ÇA BOUGE TOUT ÇA ??

Ben oui et c'est peu de le dire. Toutes les animations sont incroyablement convaincantes. Je m'intéresse tout particulièrement au tennis, et je peux vous garantir qu'on se croirait devant la TV tant chaque perso est animé à la perfection. On reconnaît aisément chaque protagoniste uniquement en le regardant effectuer un coup. C'est bluffant !! Même en dehors des échanges, vous verrez comment Sega Sports a réussi à retranscrire les mimiques de chacun (e).
Et c'est comment qu'on fait bouger tout ça ? Le premier épisode était très simple à prendre en main, celui-ci est à peine plus délicat, il suffit de s'habituer. Vous aurez ici



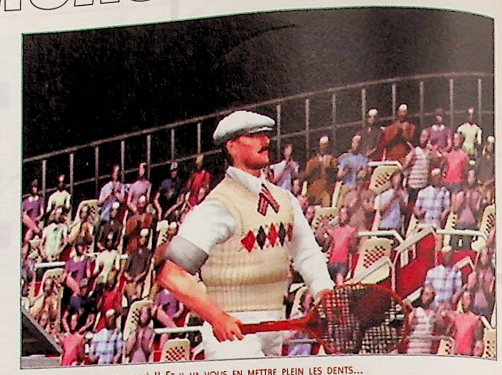
REGARDEZ-MOI TOUS CES JOUEURS EN MOUVEMENT. JE PEUX VOUS AFFIRMER QUE C'EST TRÈS, TRÈS BEAU !

EN MODE ARCADE, VOUS FINIREZ PAR UN MATCH AVEC LE FAMEUX KING...

TESTS DREAMCAST

Zoom mon coco, Zoom sur Dokic !!

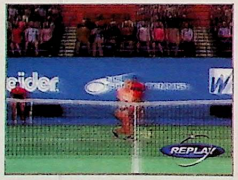
Autant vous prévenir tout de suite, je suis tombé amoureux de Jelena Dokic. En effet, cette Yougoslave fait non seulement plus que de la figuration dans les tournois de l'ATP, mais en plus elle est plutôt du genre mignonne... C'est encore l'occasion de regarder le travail phénoménal des graphistes de plus près, et c'est encore une toignole dans la tronche. Cette jeune femme (qui a à peine 18 ans !) possède plus d'un atout sous son habit de travail... Moi, j'y retourne !



Le King nouveau est arrivé !! Et il va vous en mettre plein les dents...

La présentation du terrain à Tokyo est très zolie !

C'est gagné !!!! Youpi !



Joli revers de Mary la percée...

Un smash en déséquilibre, c'est pas si évident à réaliser.

En double, après un beau point, on se congratule. Et pourquoi on s'embrasse pas ??

Chacun des joueurs possède son attitude propre entre chaque point.

3 boutons d'action, un pour le lift, un autre pour le coupé et le dernier pour le lob. L'amorti se fera de manière identique à VT1, stick en direction inverse du sens de jeu. Ça change quelque chose l'effet coupé ? Ben oui, car vous verrez que pour effectuer une montée à la volée, par exemple, cela vous permettra de gagner un peu de temps et de pas vous prendre un passing dans les pattes !

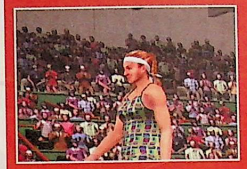
Modes de jeu

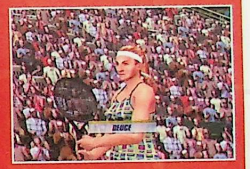
Les modes de jeu sont identiques au premier. Mode tournoi (succession de 5 matches), exhibition (de 1 à 4 joueurs) et enfin le Tour du Monde. Dans ce mode (guette le zoom), vous "construirez" deux persos (H et F) et il faudra progresser de la 300ème à la 1ère place mondiale pour chacun des persos ! Pour cela, des mini-jeux vous attendent, encore plus variés que dans l'épisode précédent, et surtout bien plus difficiles, des matches en simple, doubles, doubles mixtes... C'est très varié et vous n'êtes pas prés d'en voir le bout !

Stevenson salue le public qui l'applaudit à tout rompre après un match de folie.

Soyons un peu chauvins...

Bon, pour être hyper franc avec vous, Mary Pierce, c'est pas trop ma tasse de thé, mais bon, elle est française (mais non !! mais si !! enfin on sait plus trop...). Bon, alors on va dire qu'elle est Française, ça vous va ?? (M'en fous, moi, de toute façon je kiffe plutôt pour Dokic, mais bon, ça je vous l'ai déjà dit !). Bon, Mary, à l'origine, elle a pas un faciès de rêve et ça se confirme ! Par contre, je trouve qu'ils y sont allés un peu dur niveau corpulence... Et sa tenue (pffff !!).



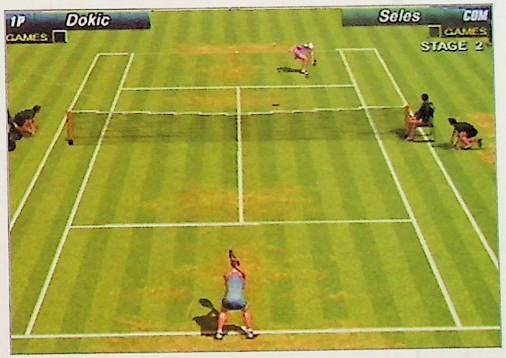


Bref (Pépin de son prénom...) Malheureusement, j'arrive à la fin de ce test, j'aurais pu vous en faire 10 pages de plus, mais bon.... Que vous possédiez le premier ou non, COUREZ acheter cette bombe vidéo-ludique, c'est trop bon, y'a pas de mots assez forts... INDISPENSABLE !!!

L'avis de Tuco

La suite de Virtua Tennis est une réussite. Bien sûr les graphismes n'ont pas beaucoup évolué, cependant, le fait d'avoir intégré les tennis-women est une excellente idée. La décomposition des mouvements est plus précise, les coups plus étoffés ; on est tout simplement sous le charme d'un jeu qui n'est pas près de quitter la Dream.

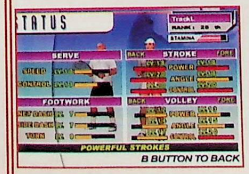
El Tuco

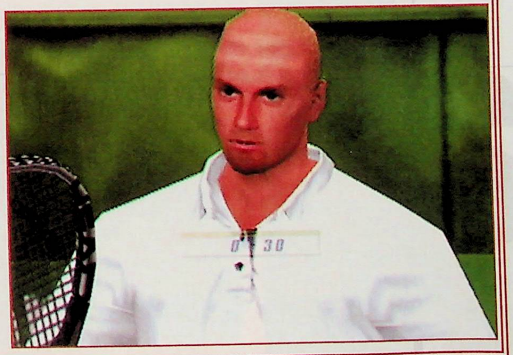


Monica en bout de course... Dans ce cas-là, le coup droit se fait forcément à une main.

Éditeur de persos

Avec l'éditeur de persos qui est disponible au début du Tour Mondial (trop naze cette appellation...), vous devrez définir vos persos masculins et féminins. Vous aurez à votre disposition 4 visages différents, 4 peaux de couleur, 4 couleurs de cheveux pour les deux sexes, et 18 types de cheveux pour les hommes contre 16 pour les femmes. Vous pourrez ainsi vous amuser à faire de beaux joueurs (-euses) mais aussi des cageots dignes des films d'épouvante les plus horribles... Bien sûr, vous pourrez nommer vos héros et ajuster leurs poids et taille respectifs.





9 Graphismes

Joueurs très réalistes, terrains très bien texturés, très classe quoi !

9,5 Animation

Incroyable ! On se croirait devant une retransmission télé, la grosse baffe.

7,5 Son

C'est pas le côté transcendant du soft : le bruit des balles a été amélioré, mais les musiques sont à couper rapidement.

9 Jouabilité

Pour les adeptes du 1er, un petit temps d'adaptation sera nécessaire. Pour les autres, quelques heures pour maîtriser le tout. Après quoi, c'est l'éclate totale.

9,9 Durée de vie

Énorme... Le mode Tour mondial devrait vous retenir de nombreuses heures, et le jeu multiplayer vous garantira une durée de vie infinie.

En Conclusion

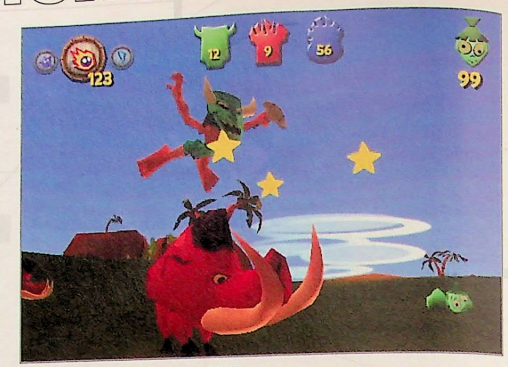
J'ai autant kiffé sur ce jeu que sur PES, c'est pourquoi il obtiendra la même note. Sur Dreamcast, c'est un des derniers jeux, donc il ne faut absolument pas le manquer, et même si des centaines de milliers devaient encore sortir sur cette console, il vous le faudrait à tout prix, alors...

9,5 / 10

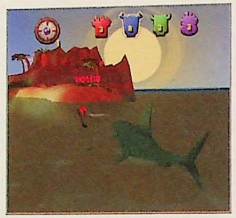
Ooga Booga

DIFFICILE DE S'ENTHOUSIASMER QUAND À PEINE ARRIVÉ LE MATIN À LA RÉDACTION, KYO VOUS AGRESSE EN HURLANT OOGA BOOGA. IL FAUT QUELQUES CAFÉS AVANT DE SE RENDRE COMPTE QUE C'EST LE TEST QUE VOUS ALLEZ DEVOIR FAIRE FISSA. SI KYO AVAIT ÉTÉ UN PEU MOINS SACCHARIFIÉ DANS LE TON QU'IL A EMPLOYÉ, ET MOINS BÊTE DANS L'EXPLICATION DE CE QUE C'ÉTAIT, MA RÉACTION AURAIT CERTAINEMENT ÉTÉ MOINS VIVE. CAR EN FAIT, CE N'EST PAS SI MAL QUE ÇA, ET PLUS FACILE À ABORDER QU'IL N'Y PARAÎT. MAIS LA VEILLE AU SOIR, QUELQUES SOUCIS M'AVAIENT PRIVÉ DE MON LÉGENDAIRE SENS DE L'HUMOUR (LÀ C'EN EST, DE L'HUMOUR), ET DIFFICILE ÉTAIT LE DÉBUT DE MATINÉE.

Editeur :	Sega
Concepteur :	Visual Concepts
Type :	fun
Nb de joueurs :	1 à 4
Sortie prévue :	Dispo



C'EST CE QUI S'APPELLE SE FAIRE ENVOYER BOULER



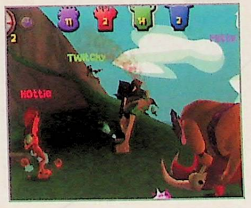
SI, SI, LE REQUIN FAIT AUSSI PARTIE DE LA FÊTE

CERTAINEMENT LE PERSO LE PLUS MARRANT DU JEU, IL A UNE BELLE TÊTE DE VAINQUEUR

D'autant plus difficile que la veille, votre voisin de palier a choisi cette soirée-là pour organiser une Rave Partie dans son appart de 30 m2. Ce qui est en soi une surface raisonnable pour organiser un petit dîner à quatre, voire cinq personnes, mais nettement moins approprié, voire inhumain, pour y faire entrer 54 ostrogoths hirsutes, les pieds gonflés, la bave aux lèvres, les yeux exorbités qui vont hurler toute la nuit. Sachant que le mur sur lequel mon oreiller repose est adjacent avec celui du DJ. J'ai cru pendant un moment que mon lit était monté sur ressorts, et au matin qu'un troupeau de mammouths avait tenté d'organiser un concours de claquettes à l'intérieur même de mon crâne. C'est donc avec un regard empli de haine vis-à-vis de l'inventeur de l'ampli et le crétin qui me sert de voisin que l'aube étant venue, je me suis décidé à aller plus tôt à la rédac. Alors être accueilli par un Ooga Booga de Kyo n'est pas des plus efficaces pour vous remonter le moral. Une fois la pilule avalée, on se penche gentiment sur la question, une aspirine en intraveineuse, et c'est parti. Ooga Booga est un jeu qui seul n'a aucun intérêt (même s'il y a une quarantaine de mini-missions à remplir) et prend toute sa saveur à plusieurs, et en réseau s'il vous plaît (en effet, jouer à plusieurs sur un écran splitté, c'est un peu comme regarder un épisode d'Alerte à Malibu seulement avec le son, ça n'a strictement aucun intérêt). Comme dans une certaine mesure Mario Party, ce dernier est rempli de petits jeux, de petits défis qui peuvent amuser à plusieurs, mais s'avérer particulièrement rébarbatifs seul. On ne s'étendra pas sur les motifs qui animent les différentes tribus représentées dans le jeu, ce n'est pas très important, mais on s'attardera sur l'aspect visuel des choses. Les personnages et l'ambiance sont volontairement cartoonesques - on pense aux Flinstones ou à Bip bip -, et ce n'est pas pour nous déplaire. En plus, tous les gadgets, armes ou techniques pour faire perdre l'autre tribu sont à connotation humoristique et servis par un bruitage toujours approprié. Les modes de jeu sont nombreux et permettent de varier les plaisirs en alternant les buts et les objectifs des différentes missions. En bref, c'est amusant, bien réalisé, et même s'il reste ici ou là quelques défauts techniques (notamment dans le choix de certains angles de caméras), Ooga Booga est certainement le meilleur jeu en réseau que propose la Dreamcast. À vous de voir.

El Tuco

ON VA LA REFAIRE : C'EST CE QUI S'APPELLE AVOIR LE FEU AU CUL (HIRE), ON FERME, MERCI !

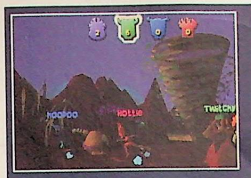


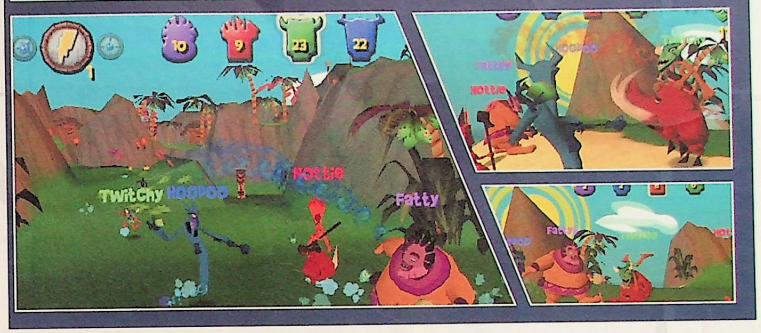
KYO, VEUX-TU DESCENDRE DU SANGLIER, ET PLUS VITE QUE ÇA !

C'EST BIZARRE CE QU'UN SCANNER DU CRÂNE DE KYO PEUT DONNER À L'ÉCRAN...

A l'attaque

DANS LA SÉRIE DES ATTAQUES ORIGINALES, OOGA BOOGA NE SE PLACE PAS MAL. IL VOUS SERA POSSIBLE D'UTILISER TOUT UN ARSENAL POUR LE MOINS INTÉRESSANT POUR ÉLIMINER VOS ENNEMIS. LE PLUS SOUVENT, CE SONT LES PHÉNOMÈNES NATURELS QUI SERVENT VOS AMBITIONS DE CONQUÊTES. TORNADES, FLAMMES OU TREMBLEMENTS DE TERRE, VOUS N'AUREZ QUE L'EMBARRAS DU CHOIX. AVEC À CHAQUE FOIS POUR CEUX QUI SUBISSENT CES ATTAQUES UNE CHUTE QUE L'ON PEUT QUALIFIER DE SYMPATHIQUE. L'HUMOUR EST CERTAINEMENT LA CHOSE QUI REVIENT LE PLUS SOUVENT DANS OOGA BOOGA, ET CE N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE.





ON DIRAIT TITIA QUAND ELLE VIENT DE FAIRE UNE CONNERIE.

MAIS, C'EST SEBA QUI REVIENT NOUS DIRE UN PETIT BONJOUR

UN BON COUSSIN, UN PEU DE VASELINE ET ÇA DEVRAIT ALLER UN PEU MIEUX, DANS... SIX SEMAINES !

L'avis de Kyo

Comme son nom l'indique, ce jeu est complètement loufoque. C'est très amusant, très maniable et le mode On-line est très bien utilisé. Maintenant, il faut apprécier le style graphique qui pourra en dérouter plus d'un. Nous n'avons pas eu droit au Black & White, alors faudra faire avec.

7/10

19 Graphismes

Les couleurs sont magnifiques, et la modélisation très cartoonesque est en adéquation avec l'environnement.

19 Animation

Elle est correcte, sans favoriser une vitesse d'action délirante pendant les phases de jeu.

19 Son

La musique est vraiment très sympa et les bruits d'ambiance ajoutent du piment à l'ensemble déjà très enlevé.

19 Jouabilité

Absolument aucun problème : la prise en main est simple et les touches bien pensées.

19 Durée de vie

C'est votre facture téléphonique qui vous lassera avant le jeu...

En Conclusion

Et dire que le jeu n'est dispo en réseau qu'aux États-Unis, on est vraiment vert de ne pas pouvoir en profiter ici.

85%

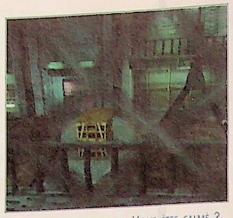
TESTS DREAMCAST

Metal Gear Solid Bleemcast

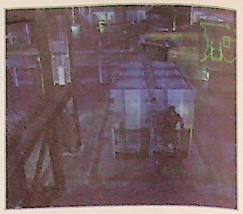
Metal Gear Solid Bleemcast

La nouvelle vient de tomber, Bleem ferme ses portes en nous offrant comme derniers cadeaux les sorties de Metal Gear Solid et Tekken 3. Sony a obtenu ce qu'il désirait depuis des lustres. Nous ne connaîtrons donc jamais les conversions de Ridge Racer Type 4 ou encore Final Fantasy 9. Vu la pauvreté de Tekken 3 à l'heure actuelle face aux autres jeux de baston en 3D, Dreamzone ne se contentera que du test de MGS signé Kojima. À l'heure où vous lirez ces quelques lignes, le second opus sera disponible. Voyons si Bleem a rendu hommage à l'un des plus gros blockbusters du monde du jeu vidéo.

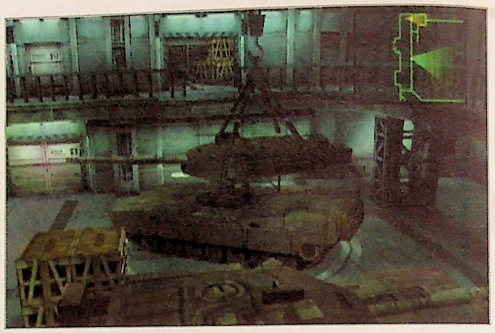
Concepteur :	Konami
Type :	espionnage
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	dispo



Observez bien les grilles. Vous êtes calmé ?



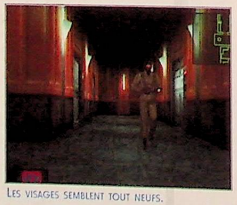
Bonne chance, car les pas dans la neige sont inaudibles.



Graphiquement, le jeu prend une autre gueule.

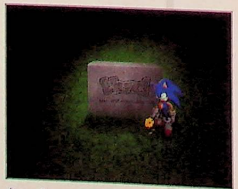
Lors de sa sortie sur PlayStation, certains joueurs étaient déçus. Ils s'attendaient à un produit plus violent avec des tonnes de possibilités (comme tuer un ennemi en un coup). Mais avec le temps, ces derniers ont changé d'avis et ne voient plus que par MGS ou Snake. Kojima redonne une autre dimension aux jeux. On se prend pour un véritable espion. On ne fait confiance à personne. On se bouche les oreilles pour jouer à la version française. On s'éclate comme jamais. Aujourd'hui, Bleem nous propose le même jeu mais cette fois-ci, avec un lissage parfait. Alors, doit-on conclure que la version Dreamcast est mille fois supérieure à la version 32 bits de la PlayStation ? Absolument pas. Qu'est-ce qui fait de ce jeu une perfection ? Le gameplay, le héros, l'intelligence des ennemis, le scénario et surtout l'ambiance sonore. Cette dernière a été complètement refaite et ratée pour la version Dream. On a l'impression de jouer à un jeu 32 bits lissé avec des bruitages digne d'une Super Nintendo. Les pas dans la neige sont catastrophiques, pour ne citer qu'un seul exemple. Alors oui, le jeu est toujours aussi bon. Oui, les graphistes ont fait du très bon travail. Mais pourquoi avoir tout gâché avec un son minable. Je préfère vous prévenir, le Bleem ne passe qu'avec les versions américaine et européenne du jeu. Ceux qui ne connaissent pas encore le soft car leur attachement à Sega ne leur aura pas fait acheter de PlayStation découvriront enfin les fameuses voix françaises. Elles n'ont pas changé. La voix de Mei Ling est à baffer. Snake passe pour une brute à deux neurones. Le produit perd donc en crédibilité. Head Hunter vient tout juste de sortir et pourtant, il ne fait guère le poids face à MGS. Malgré une différence graphique impressionnante, l'animation et le gameplay l'écrasent en un rien de temps. Je mettrai donc une bonne note à la version Bleemcast, malgré l'immense défaut sonore. Pour le reste, je suppose que vous connaissez par cœur le jeu après avoir lu les différentes previews ou tests de l'époque. Bon jeu...

Kyo



Les visages semblent tout neufs.

Le jeu débute, à vous d'être discret.



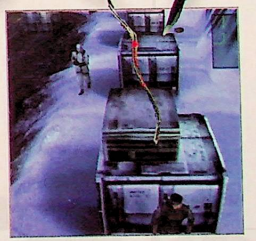
Adieu Bleem. Voilà ce que l'on trouve sur leur site officiel à l'heure qu'il est.

Navré, mais ma version a planté, donc il n'y a que peu de photos qui proviennent de mon jeu. Mais le résultat est le même.

Les différences

Comme je ne refais pas un test de MGS mais une comparaison avec la version PlayStation, voici une série de photos version 32 bits. Comme vous pouvez à peine le constater, les différences sont grandes. Aucune inquiétude, durant le jeu, les différences sont flagrantes, mais les photos sont trop petites pour se faire une idée...

Surprenez vos ennemis le plus souvent possible.



Attention, le garde peut voir vos pas dans la neige.

Ce n'est point une bonne cachette.

En jouant avec une Dual Shock, vous sentiez différentes vibrations à ce stade-là du jeu.

L'avis de El Tuco

Il est du point de vue graphique assez sympathique. Mais dans la mesure où les sons ont été refaits en dépit du bon sens, on se surprend à les trouver insupportables. C'est dommage, dans la mesure où, on le répète, d'un point de vue graphique, c'était relativement bien réussi.

9/10

10 Graphismes

Par rapport à la version originale et au lissage sur PS2, le Bleemcast fait toujours des prodiges dans ce domaine. Vous serez même étonnés en y rejouant.

9 Animation

Snake ne change pas et bouge toujours aussi bien. Il est évident que par rapport à sa suite qui débarque d'ici quelques jours, l'animation a vieilli. Mais face à Head Hunter, c'est le jour et la nuit.

5 Son

C'était le point fort du jeu, c'est devenu son point faible. Je ne sais guère ce qui s'est passé lors de la conversion, mais c'est bien fâcheux...

8 Jouabilité

Le pad Dreamcast ne vous posera aucune difficulté. Les boutons restent à leur place et ceux disposés en R2, L2 passent dans les différentes croix de direction.

9 Durée de vie

Si vous accrochez dès les premières minutes, vous le terminerez plusieurs fois de suite. C'est un jeu unique au concept unique, et qui aura fait rêver des millions de joueurs. Il ne demande qu'à en faire rêver d'avantage avec cette nouvelle conversion.

En Conclusion

Tout est dit, je tourne la page car j'ai encore de nombreux tests qui m'attendent. Souvenez-vous, le son est minable, le reste est toujours aussi bon.

9/10

LE MAG DE LA PLAY 2

en vente chez votre marchand de journaux

News

BONNE NOUVELLE

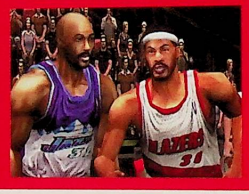
PS2 Mais pas pour tout le monde... Les États-Unis vont peut-être jouer à Final Fantasy plus tôt que prévu. Originalement annoncé pour le mois de janvier, il devrait être dispo pour Noël. Chez nous ? Au mois de septembre, et pour cause, ils vont refaire les voix. Préparons-nous à porter plainte... Je vote pour Bigard dans le rôle de Seymour.

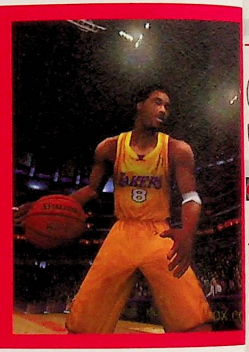
POURQUOI PAS

PS2 Eidos, en partenariat avec Yukes, prévoit un jeu du nom de Eve of Evolution sur PlayStation 2. Vouloir utiliser le style japonais peut être amusant comme dangereux s'ils n'arrivent pas à recréer l'ambiance manga. Mais les photos s'en tirent plutôt bien, donc j'en profite pour vous les montrer.

UN SÉRIEUX CONCURRENT ?

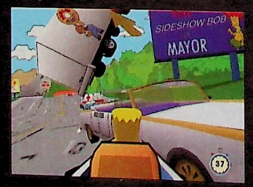
X-BOX NBA Live 2002 vient de sortir et se défend plutôt bien. Le maître incontesté reste NBA 2K2. Et voilà que Microsoft se pointe avec NBA Inside Drive 2002. Je ne sais guère ce qu'il vaut, mais graphiquement, il tient tête sans aucune difficulté aux deux autres cités ci-dessus. L'année prochaine risque d'être passionnante.

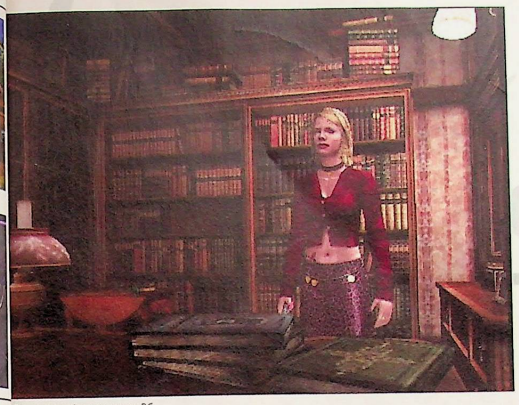




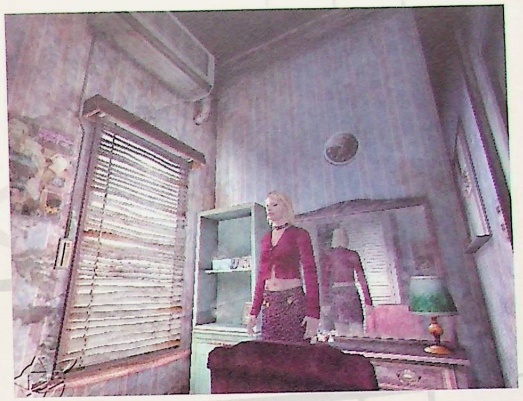
OUH DONUTS

PS2 La version PlayStation 2 de The Simpsons Road Rage est sortie aux États-Unis. Le jeu est dans l'ensemble plutôt mignon et bien réussi. Maintenant, de là crier au chef-d'œuvre, il ne faut pas exagérer. Mais le principe est sympa et l'on retrouve l'ambiance de la série qui nous aura fait hurler de rire pendant des années.





On reconnaît le pixel du PC...



La prise en main de Maria : vous en rêviez...

POURQUOI VOUS ACHÈTEREZ LA XBOX

Silent Hill 2 Restless Dreams

support : xbox éditeur : konami concepteur : konami date de sortie : fin 2001 (us) genre : survival horror

À peine terminée la merveille sur Play 2 que Konami nous le dessert sur Xbox : Silent Hill 2 ne nous donne aucun répit, d'autant que ses multiples fins ne nous auront pas tout montré de l'envers du décor... Ben oui : vous l'avez peut-être retourné dans tous les sens sur PS2, mais il n'en demeure pas moins que la Xbox vous réserve une surprise de taille pour sa version Restless Dreams...

Le niveau de détail est assez bluffant...

Des lieux inédits ?

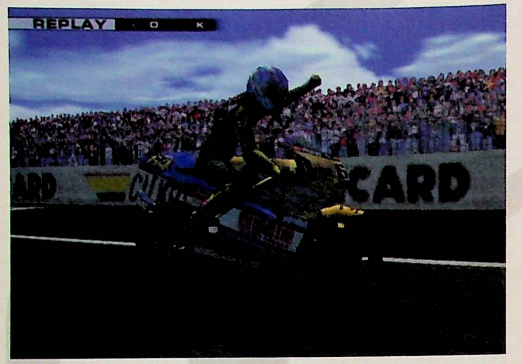
X BOX Certains se posent encore la question de savoir, à encombrement et chaleur dégagée égaux, s'ils ne feraient pas mieux d'acheter un véritable radiateur plutôt que la Xbox. Oui... oui... mais non. "Et pourquoi ?", me demanderez-vous. Ben justement parce que votre radiateur, mes amis, aussi performant soit-il, ne pourra jamais lire Silent Hill 2 Restless Dreams, même avec toute la meilleure volonté du monde, et de quelque manière qu'il soit. Mais vous me direz alors : "oui, mais quand on l'a déjà sur Play 2, il n'y a pas trop d'intérêt à le refaire sur Xbox...". Eh bien SI mes chers petits amis lecteurs adorés que j'aime. Et vous me redemanderez : "Mais pourquoi donc que SI Titia ?". Et je vous répondrai alors, sur mon ton plein d'assurance, limite mâle branleur genre John Wayne ou Tuco : "Hé, petits ! S'il y a marqué Restless Dreams, c'est pas pour la déco...". Pour la petite histoire, ce S. H. 2 Restless Dreams est une version inédite consacrée exclusivement à la Xbox qui vous permettra, mes canards, de prendre le contrôle de la sulfureuse Maria (mais je persiste à dire qu'une brune aurait été mieux...) sur un pan de jeu inédit d'une durée de 4 à 6 heures. Il s'agit en l'occurrence d'un scénario intitulé Born From A Wish et dont vous apercevez quelques photos ici-bas. Pour l'instant, on ne peut pas véritablement en dire davantage, si ce n'est que selon toute vraisemblance, les graphismes de cette version Xbox s'apparentent plus à ceux d'un PC que d'une vraie console. Enfin, peu importe. C'est du Silent Hill : c'est de l'incontournable... Laissez tomber le radiateur...

Titia

Admirez les ombres portées au sol...

Ouuuh, la jolie jupe Léopaaaard...

Des lieux inédits ?



Et la foule m'acclame comme un dieu !

J'vais me les faire dans 10 secondes...

VROUM, VROUM FONT LES MOTOS...

Moto GP 2

Moto GP 2

éditeur : SONY - concepteur : namco - date de sortie : fin 2001 - genre : moto

Un petit jeu de simulation de motos pour commencer : pourquoi pas ? Que vous dire de beau sur Moto Grand prix 2 (ou de pas très beau d'ailleurs !) ? Eh bien tout d'abord que j'ai eu entre les mains une version preview du jeu, ce qui veut dire quelques imperfections. Ensuite qu'il faudra attendre une version définitive du jeu pour se faire une idée bien plus précise.

PS2 Le tout commence par une intro assez banale : on voit des motos, des motos et encore des motos qui tournent sur un circuit. Le menu est lui aussi on ne peut plus classique, et vous laisse choisir entre plusieurs modes : Championnat, Time trial, Arcade, Legends (dans lequel vous vous mesurez aux grands noms du sport mécanique à 2 roues), Challenge, etc. Le menu des options est assez fourni, et outre le fait d'entrer votre nom et votre nationalité, vous aurez à loisir de choisir la couleur de votre casque (trop cool !). Après cette entrée en matière finalement assez sobre, entrons au cœur du sujet, j'ai nommé le jeu en lui-même. Pour ma première expérience, j'ai pris le menu arcade (sans grande prétention) en mode du même nom (comprenez Arcade, en opposition au mode Simulation, à réserver pour les pros de ce genre de jeu). Première impression : c'est fluide, agréable à regarder. Seconde impression : la prise en main est délicate, pour ne pas dire laborieuse. Ça accélère bien, mais le freinage, faut s'y prendre 10 ans à l'avance. On part dans le décor (j'ai bien dit DANS) à la moindre faute : bref, tout ça est très énervant. Ajouté au stress du fait des regards moqueurs d'une partie de la rédac à la vue de mes piètres résultats, ça en devient totalement injouable ! Sans blaguer, après un quart d'heure de jeu, je commence, enfin, à maîtriser le mode Normal (Yes !).

Les effets sont multiples, mais quantité ne rime pas ici avec qualité. Les musiques sont réduites au strict minimum (merde, mettez-moi un bon CD des Pink Floyds que je prenne mon pied), et les bruitages cassent pas trois pattes à un canard. Les effets visuels sont pas trop mal réussis, et l'on appréciera, en vue subjective et sous la pluie, les gouttes d'eau qui tombent sur le casque. Sinon, rien de bien innovant : on prend les mêmes et on recommence ! Les pneus crissent (comme dans Nicky Larson), on voit les traînées de poussière derrière la moto, on met quelques spectateurs dans les tribunes, vous mixez, et ça vous donne un jeu de motos.

Vous l'aurez certainement compris, la preview du jeu est assez fade, guère rafraîchissante. Cependant, il faudra attendre la version terminée pour se faire un avis plus objectif sur Moto Grand Prix 2. Sur ce, j'enlève mon casque et je me remets au vélo.

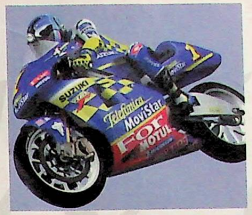
Bob, pas encore Max Biaggi

Un menu à l'image des autres, bof...

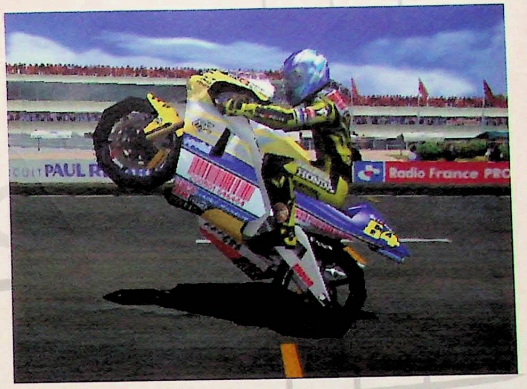
Ma future acquisition, elle tape.

Y pleut, y mouille, c'est la fête à la grenouille.

J'aime bien le bleu aussi



Moto GP 2 est une simulation avant tout

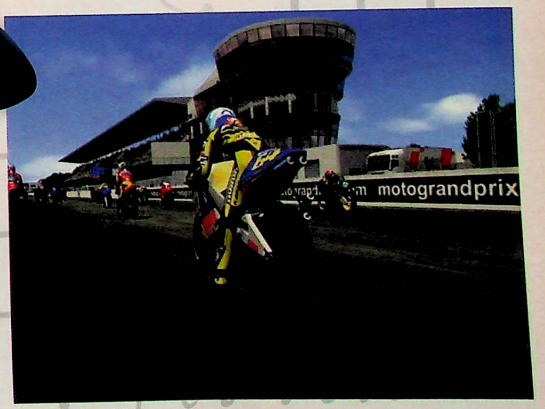


Eh ! Regarde ce que je sais faire !

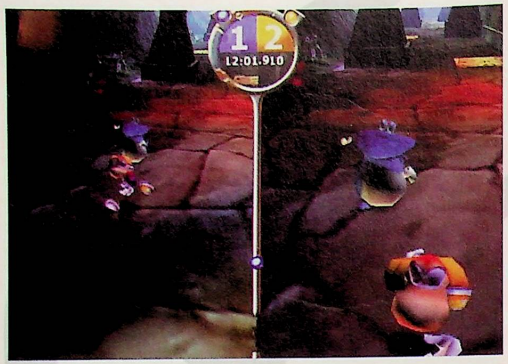
Une pléiade de circuits, l'ennui ultime

On voit pas grand-chose, mais ça doit être le but du jeu.

Je flambe, je flambe...



Trois, deux, un... GO !



Rayman et son pote Globox en compétition.

Des environnements parfois psychédéliques.

RAYMAN SE LA JOUE COLLECTIF

Rayman M

Rayman M

éditeur : ubi soft - concepteur : ubi soft - date de sortie : fin 2001 - genre : courses multijoueur

En général, qui dit jeu de plate-forme dit jeu en solo. Pourtant, le désormais célèbre Rayman, spécialiste en la matière, semble désormais donner du côté du jeu multijoueur, un peu comme l'avait fait avant lui son illustre collègue Mario, avec des softs comme Mario Kart ou Mario Party. Grâce à un univers graphique riche et attachant, la sauce pourrait bien prendre.

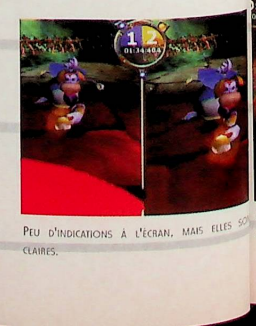
Un rêve qui se réalise : pouvoir contrôler les méchants.

PS2 Pour mettre au point ce jeu de course, les concepteurs de Rayman M ont repris dans l'ensemble les mêmes éléments qui avaient fait la réputation de Rayman 2. Entendez par là que le style graphique restera identique, que les personnages que vous aurez le loisir de contrôler seront tous issus du précédent opus et que leur maniabilité sera très proche de celle du jeu de plate-forme. Mais il a bien fallu changer quelque chose me direz-vous, et c'est en fait du côté du principe de jeu que l'on perçoit ces innovations.

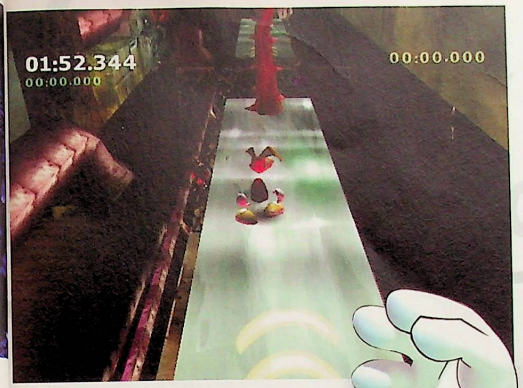
Il s'agira donc d'affronter ses potes dans un ensemble de 29 circuits. Parmi eux, 16 seront des pistes dessinées spécialement pour la course. Elles comporteront des pièges, des raccourcis plus risqués que l'itinéraire principal, et des power-up qui vous donneront droit à des attaques spéciales. L'utilisation des nombreuses aptitudes des 8 personnages sera capitale, d'autant plus que chacun aura un style et une maniabilité différents. Courir, sauter, escalader, s'accrocher aux anneaux et s'y balancer sont quelques exemples des actions possibles et indispensables à votre succès. Les 13 autres circuits seront en fait des arènes qui privilégieront le côté battle du soft. Peu d'infos ont filtré à propos de ce mode de jeu, mais il semble que rien de très original ne soit prévu. Attendez-vous plutôt à : "je t'envoie mon attaque spéciale avant que tu ne m'envoies la tienne". Techniquement, le jeu devrait faire honneur à la PS2 comme au précédent épisode. Environnements très classes et textures fines accompagneront ces courses, qui tourneront à 60 images par seconde. À quatre en écran splitté, ce chiffre tombera néanmoins à 30 images/seconde. Les quelques problèmes de ralentissement présents dans Rayman 2 sur PS2 ne devraient plus être d'actualité, et la fluidité du jeu rendra encore plus agréables ces courses rapides.

Pas de révolution en perspective pour ce jeu dont le plus grand atout restera l'univers charmant et l'aura qu'il dégage. Maintenant, si le gameplay suit, Rayman M pourrait bien constituer un soft multijoueur incontournable, car qui dit bon jeu multijoueur dit durée de vie infinie.

Bador



Peu d'indications à l'écran, mais elles sont claires.



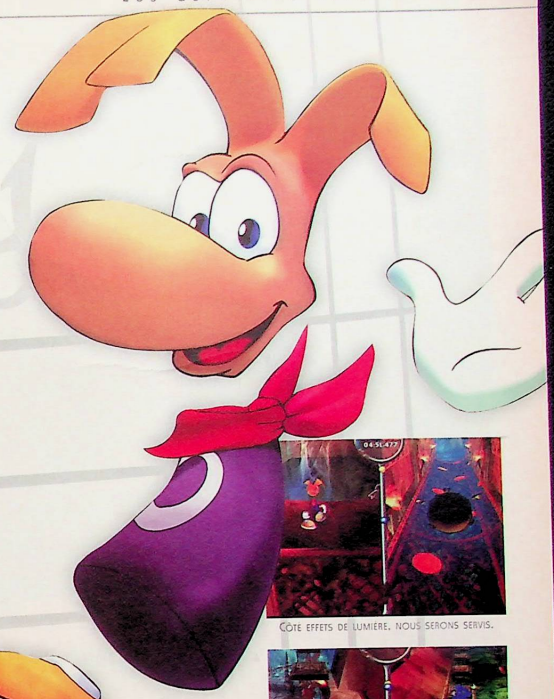
Les tracés semblent bourrés de pièges.

Mauvais départ pour le héros aux points fugueurs.

Les développeurs ont opté pour l'écran splitté verticalement.

Des décors magnifiques qui dégagent une atmosphère unique.

Globox aurait-il des problèmes d'aérophagie ?



Côté effets de lumière, nous serons servis.

Des raccourcis disponibles.

Les textures sont particulièrement réussies.

Euh... De longues lignes droites...

OUTCAST 2 : UN JEU DÉCOR

X-BOX

Ou du moins, les programmeurs n'ont laissé qu'entrevoir que des images de paysages. Donc soit, c'est beau. Mais il n'y a pas grand-chose à raconter dessus. Après moult annulations du premier chapitre, le deux ne devrait pas suivre le même chemin et tomber sur Xbox d'ici quelques mois.

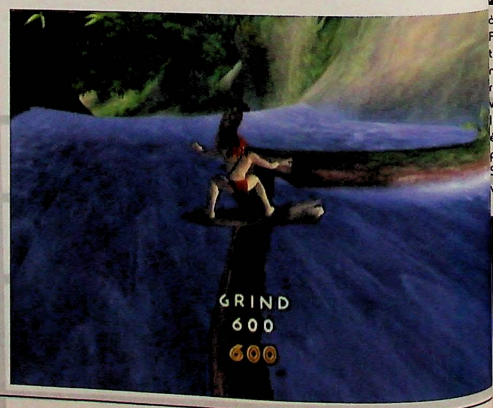
ELLE EST DISPO !

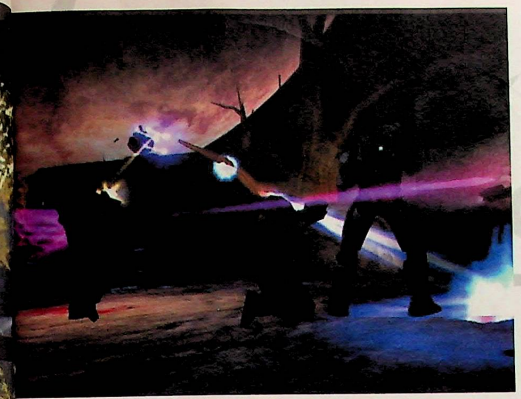
Mais pas chez nous... La GameCube fait son entrée sur le marché américain en même temps que la Xbox. Si la console de Microsoft est déjà en rupture de stock, nous pensons que la Cube devrait suivre le même principe avec la disponibilité de Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron 2. Bref, même si je ne supporte pas la Xbox, souhaitons-leur une bonne fin d'année à toutes les deux. En espérant que les éditeurs se déchaînent pour offrir une flopée de titres... Nous avons encore le temps. Histoire de rire un peu, voici la photo d'une Xbox à côté d'une Cube. Ma question : à votre humble avis, combien peut-on mettre de Cube dans une Xbox ?

TARZAN, LE CARL LEWIS DU PAUVRE

GAME CUBE

Si vous aimez Ubi Soft, le sport extrême et Tarzan, ce jeu est fait pour vous. Si l'un des trois vous gêne, tournez l page. Pourquoi faut-il aimer Ubi ? Car cet éditeur propose parfois de très bons jeux mais bourrés de défauts. C des titres moyens mais au gameplay intéressant. Dès que vous apprenez un peu à les connaître, vous apprécie encore plus leurs produits. Tarzan est disponible sur PS2 et n'éclate guère par sa réalisation. Moins fun que prév les différentes épreuves s'enchaînent sans conviction. Mais quelque chose nous pousse à avancer dans le jeu. Ce quelque chose peut être soit le prix du jeu, soit l'originalité du produit. Bref, il sort sur GameCube, et je ne sais guère ce que vous trouverez en plus.





DES EFFETS DE LUMIÈRE ASSEZ FARAMINEUX...

DES GRAPHISMES STYLISÉS PC, MAIS SUPERBES.

HOLD ON

Halo

support : xbox - éditeur : microsoft - développeur : bungie software - date de sortie : dispo (us) genre : action

Non, il ne s'agit pas du jeu à la con de chez Dorothée, mais certainement du meilleur titre de la console Microsoft. Aaaah, ça vous calme ça, hein ? Non ? Bon... À moi de vous convertir dans ce cas, car Halo peut se prévaloir de bien des choses, et on le considère déjà, sur le continent américain où il est déjà sorti, comme un soft de référence et des plus avant-gardistes, tant pour ce qui est de sa technique que de son concept...

ÇA DÉCHIRE PAS, ÇA ?

X BOX

Voilà quelque temps qu'on l'annonçait comme le jeu de référence sur Xbox : voilà, Halo est sorti, il ne faillit pas à ses promesses, il va bien au-delà. Si le First Person Shooter futuriste enflamme toute l'Amérique à l'heure qu'il est, ce n'est pas pour rien, et l'on ne saurait résumer en une page tout ce qu'il a à vous offrir. Jouable également en vue à la troisième personne et jusqu'à 16 en équipes d'alliés, Halo défie tout ce qui a pu se faire en FPS jusqu'à aujourd'hui. Son scénario, tout d'abord, relate une véritable histoire détaillée : une guerre intergalactique entre humains et aliens (dits Covenant), un détournement des armées ennemies par un vaisseau survivant, un suspense tendu, bref : une histoire qui tient debout et qui vous tient en haleine. Mais les points forts de Halo ne se tiennent pas qu'en son scénario : son concept est tout bonnement excellent. Il vous offre en outre la possibilité d'emprunter de nombreux véhicules comme jeeps, tanks, vaisseaux alien, aéroglisseurs et autres ainsi qu'une artillerie des plus étendues. Face à vous, les ennemis bénéficient quant à eux d'une Intelligence Artificielle très développée et propre aux diverses races auxquelles ils appartiennent. Graphiquement, techniquement même, il semblerait que le titre ne pêche de nulle part : en bref, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas vous acheter une Xbox. Halo met tout le monde d'accord : adeptes ou non-adeptes de FPS...

Titia

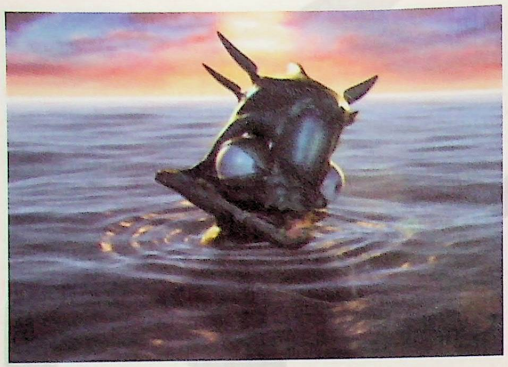
UNE BATAILLE DE BOULES DE NEIGE COMME ON LES AIME...

IL A FIÈRE ALLURE NOTRE TUCO DE L'ESPACE !

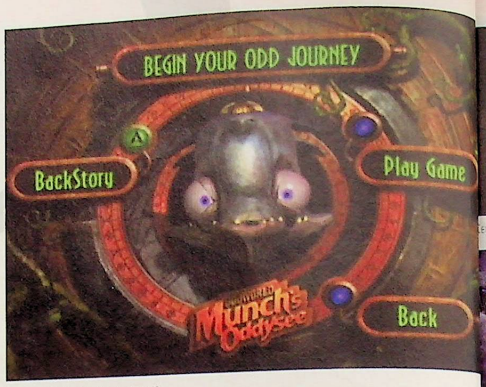
UN ALIEN... OU PETRO SOLEX PEUT-ÊTRE...

ET ÇA, CE SONT DES PHASES DE JEU, MES AMIS...

DES VÉHICULES DE TOUTES SORTES...



Sale tronche quand même...



Le beau menu : simple et efficace.

NOMS BIZARRES, MONDE BIZARRE...JEU BIZARRE ?

Oddworld
Munch's Oddysee

éditeur : microsoft - concepteur : oddworld inhabitants - date de sortie : dispo

L'exode d'Abe, Munch's Oddysee, deux titres PlayStation qui ont su s'imposer par leur univers décalé, leur gameplay inusable et leur réalisation merveilleuse (ça fait beaucoup pour un jeu tout ça...). Fière de son exploit, l'équipe d'Oddworld se prépare à en remettre une couche avec le troisième opus de la saga, exclusivement réservé à la X-Box.

X-BOX Le choix de porter un jeu si attendu sur la seule console de Microsoft peut étonner. Pourtant, souvenez-vous, le public japonais avait magnifiquement boudé les 2 premiers épisodes, notamment à cause du charisme des personnages qui convenait fort peu à leur goût. Donc, porter un jeu boudé par le public japonais sur une console qui risque de l'être tout autant... pourquoi pas ? Mais venons-en à ce qui nous intéresse, à savoir les dernières infos de ce jeu qu'a priori nous n'aurons aucune raison de bouder, nous, Occidentaux.

Du point de vue du scénario, apprenez que le but de nos héros (Abe et Munch) sera de perpétuer la race des Gabbies dont Munch est le dernier représentant. N'allez rien imaginer de déplacé, leur tactique consistera à récupérer les derniers œufs de Gabbies d'une part, et d'autre part à s'infiltrer dans les usines des méchants Glucons pour les voler et se faire de l'argent. Voler aux riches pour donner aux pauvres, ça ne vous rappelle rien ?

Malgré le passage du jeu en 3D, il semblerait que le gameplay n'ait que très peu changé. Le stick analogique gauche contrôlera le personnage, la croix directionnelle manipulera la caméra et le bouton A servira à sauter et à accomplir les actions diverses selon le contexte. Il sera toujours possible, et même indispensable, pour progresser de communiquer avec les êtres que vous rencontrerez et que vous libérerez : d'abord les Mudokons, les alliés principaux d'Abe, mais aussi les Fuzzles (plus fragiles que les Mudokons) qui prêteront main-forte à Munch. Les boutons X, Y et B seront assignés à cette tâche. Selon que vous appuierez longtemps ou pas sur ces touches, l'ordre que vous donnerez sera différent. Il faudra aussi jouer de la complémentarité des aptitudes des deux principaux héros, Munch étant un excellent nageur et Abe un grimpeur hors pair. C'est donc un travail d'équipe à tout point de vue que l'on nous propose, et c'est tant mieux. Ajoutez à cela la possibilité de s'approvisionner à des distributeurs de boissons "boostant" certaines aptitudes des personnages (comme le café extra serré qui augmente la rapidité d'Abe) et vous comprendrez que la richesse du gameplay ne laisse planer aucun doute.

Techniquement, les photos parlent d'elles-mêmes : c'est beau et ça tue les rétines. Vivement donc de pouvoir s'essayer à ce soft, qui décidément ne plaira jamais aux Japonais (là-dessus, je ne les comprends pas).

Bador

Les usines Glucons proposent de beaux éclairages.

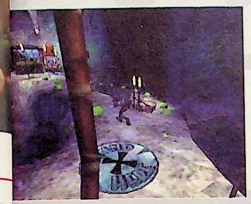
Surtout, pas de bruit.

Munch, dit «la torpille».

Des niveaux en extérieur.

Abe à la tête d'un groupe de Mudokons.

Cela ressemble à un niveau didacticiel.

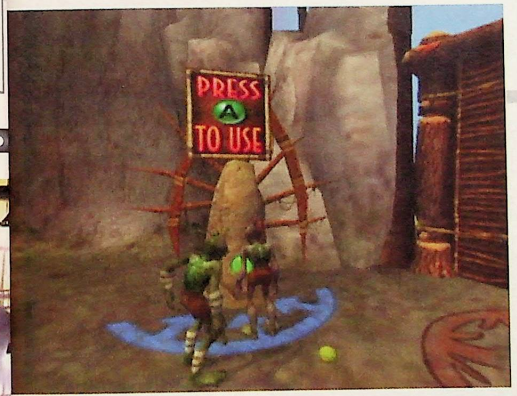


Un niveau sous terre.

Les caméras semblent choisir des points de vue pratiques.

Des paysages sombres.

Un exemple d'action à accomplir : le classique monte d'échelle.



Les commandes sont clairement expliquées au début du jeu.

Un beau panorama.

Le monde dans lequel évolue Abe est assez désolé.

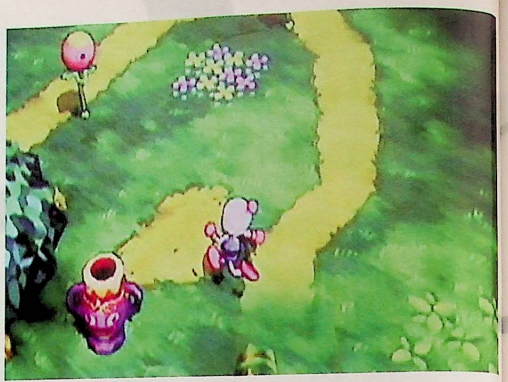
News

Un grenier comme je les aime...

Et là, le ventilateur tourne... Si...

aaaa

Un cadre idyllique.



Admirez le rendu crayonné de l'herbe.

La génération Bomberman se fera-t-elle un jour à la 3D ?

Bomberman Generation

éditeur : hudson - concepteur : hudson - date de sortie : courant 2002

Bomberman est un jeu qui force le respect. Son principe génial, simpliste, désormais connu de tous, peut être considéré comme un des totems sacré du jeu multijoueur. Oui, j'insiste, n'ayons pas peur de sacraliser ces petits cosmonautes de toutes les couleurs qui ont su procurer tant de plaisir aux initiés. SNES, PlayStation, Saturn, etc., les versions de ce jeu se sont multipliées au fil du temps sur toutes les plates-formes, sans révolutionner le concept mais renouvelant à chaque fois le même plaisir de jeu. Et pourtant, pour cette version GameCube, je ne peux m'empêcher de craindre un peu le résultat...

C'est pas mal, les arbres et les champignons bleus !

Donc, là, ils discutent.

Que cherche-t-il à faire ? Détruire le barrage ?

GAME CUBE

Bomberman Generation sera en 3D... C'est tout ce que ça vous fait ? Y'a rien qui cloche pour vous dans ma première phrase ? Ne m'obligez pas à vous rappeler les injouables versions en 3D sorties sur N64 et sur Saturn (seulement au Japon pour cette dernière) ! Il n'y a en fait que le récent opus sur Dreamcast qui utilise la 3D uniquement pour le rendu graphique sans toucher au gameplay. Enfin bon, continuons...

Bomberman Generation sera donc en 3D et proposera un gameplay en conséquence. En tout cas pour le mode Solo, car peu d'infos ont encore filtré en ce qui concerne le mode Multijoueur. Il faut avouer maintenant que c'est de la 3D de belle qualité, toute cell-shadée et tout et tout. Vous n'avez qu'à jeter un œil aux photos pour vous en convaincre. Ce mode Solo devrait s'apparenter à celui de Bomberman Tournament (sur GBA), c'est-à-dire à une sorte de RPG-Pokemon-like (sauf que les bestioles que vous aurez à ramasser s'appelleront ici des Karabon. Nuance !). Après tout pourquoi pas ? Ça peut être sympathique.

Des rumeurs intéressantes concernant le mode Multijoueur font état d'un choix possible entre deux types de jeu : l'un en 3D et l'autre à l'ancienne, en 2D. Si ces rumeurs se confirment alors je pense qu'Hudson aura tout compris. Cela leur permettrait de tester auprès du public un nouveau style de jeu (en 3D), tout en assurant derrière avec une valeur sûre qui réjouira assurément les fans de l'authentique Bomberman. Enfin, sachez que ce mode sera jouable jusqu'à quatre, ce qui paraîtra peu à tous ceux qui ont pu y jouer à dix sur Saturn (la meilleure version de ce jeu sortie jusqu'à maintenant). Aaah... J'entends déjà des «Il me faut un coup de-pied ! Vite !».

Bador

L'animation de la course a l'air amusante.

Ami ou ennemi ?

Sonic y va avec conviction, la tête la première.

Les textures paraissent plus fines.

ça va aussi vite sur GC !

Sonic Adventure 2 Battle

éditeur : sega - concepteur : sonic team - date de sortie : fin 2001 début 2002

Sega s'étant mis à développer sur toutes les consoles du moment, certaines productions qui auraient paru "contre nature" il y a quelque temps voient le jour. Eh oui, Sonic sur une machine de Nintendo, c'est bizarre mais c'est possible, et il faudra bien s'y faire. Jusqu'alors, la firme du hérisson n'avait eu que peu d'occasions de porter ses jeux sur d'autres supports que les siens, exceptés quelques adaptations PC. Il est donc intéressant de voir, en ce qui concerne Sonic Adventure 2 sur GC, si elle se contentera d'un bête portage, ou bien si ce sera une vraie adaptation aux nouveautés dignes d'intérêt.

Les grinds permettent de gagner rapidement de la vitesse.

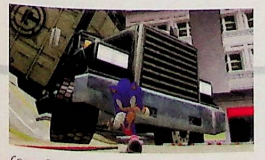
Tails ne se sépare plus de son engin de course.

GAME CUBE

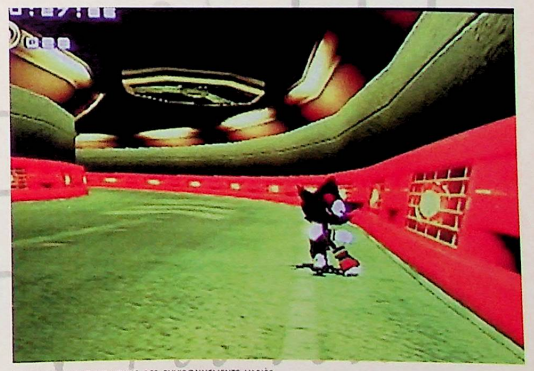
Dernièrement présenté au TGS, Sonic Adventure 2 Battle s'annonçait tout à fait convaincant sur la dernière née de Nintendo. C'est d'abord la rapidité avec laquelle le jeu avait progressé dans son développement qui pouvait surprendre. Dans cet exercice, la Sonic Team semble rivaliser en rapidité avec sa mascotte. Le jeu proposait des textures revues à la hausse par rapport à la version Dreamcast, un effort qu'on ne peut que saluer tant les adaptations se contentent généralement du strict minimum en ce qui concerne les améliorations.

Mais les amateurs de nouveautés se réjouiront encore plus quand ils sauront que le mode 2 joueurs a lui aussi été retravaillé : de nouveaux modes de jeu ont été ajoutés, ainsi que de nouveaux personnages jouables. Ces derniers proviennent des précédents épisodes mettant en scène Sonic, si bien que l'on retrouve entre autres le Mecha Sonic de la Mégadrive, ou encore les Chaos de Sonic Adventure sur Dreamcast qui ne seront cependant pas jouables dans tous les modes de jeu. Bon d'accord, vu comme ça, ça peut paraître encore un peu léger comme nouveautés. Mais nous ne sommes peut-être pas encore au bout de nos surprises. Le zèle dont a fait preuve la Sonic Team laisse espérer le meilleur pour l'avenir, et il se pourrait qu'enfin nous ayons droit non pas à un simple portage, mais à une adaptation digne de ce nom.

Bador



Cours Sonic, cours !



Les courses ont lieu dans des environnements variés.

GBA

GAMEBOY ADVANCE

Doom

Éditeur : Activision
Date de sortie : dispo

Un produit vieux qui restera vieux

Si j'avoue avoir été fan des différentes versions de Doom, ce dernier a bien trop vieilli pour être intéressant sur GBA. À moins de le trouver en dessous de cent francs. Si le produit semble plus rapide que sa version Super Nintendo, il n'en est pas moins rébarbatif. On a beau mettre une luminosité supérieure dans les options, l'ennui est présent. Ça rame, l'animation est toujours aussi mauvaise. En fait, il n'y a que le titre qui peut sauver l'ensemble du produit. On se souvient de nos premières parties il y a de cela quelques années. À cette époque, on ne parlait point de Quake-like, mais de Doom-like. Aujourd'hui, je doute que la nouvelle génération de joueurs trouve son bonheur dans ce jeu. Surtout quand le sang a été joliment teinté de vert... Pour être franc, je préférerais vous le déconseiller. Je l'ai chez moi et j'en suis le premier dégoûté. Maintenant, il plaira peut-être aux collectionneurs...

Kyo

Les monstres sont hideux.

Le jeu a pris un sacré coup de vieux.

Une armure verte... toujours utile...

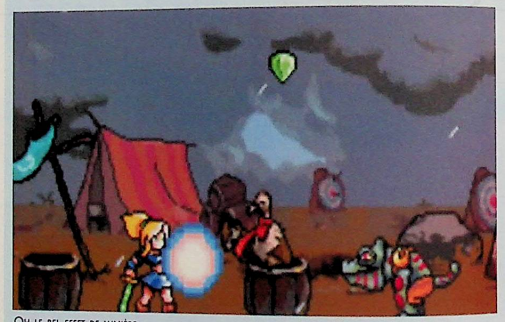
Technique : 5/10 - Jouabilité : 8 - Intérêt : 5
Note : 5/10

Lady Sia

Éditeur : TDK Mediactive
Date de sortie : dispo

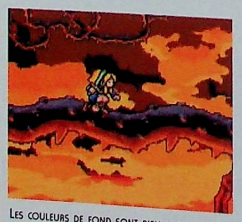
En attendant un vrai jeu

La maniabilité est correcte.


Oh le bel effet de lumière.

Lady Sia aurait pu s'en tirer avec les honneurs s'il était sorti cinq ans plus tôt. À l'heure qu'il est, bien d'autres RPGs ou jeux d'aventure ont fait leurs preuves et se trouvent à des kilomètres de ce produit. Pourtant, graphiquement, il tient la route : la maniabilité est honnête, la durée de vie assez conséquente, seule l'ambiance sonore a du mal à suivre. C'est le genre de produits que l'on pourrait acheter en occasion. Mais vu qu'il n'existe qu'en version us, son tarif devrait être assez élevé. Côté action, vous pourrez courir, sauter, frapper ou grimper à différentes parois. Classique... Mais vous aurez 23 stages à visiter, donc de quoi vous amuser si le produit vous attire l'œil dès le premier stage. À essayer...

Kyo


Les couleurs de fond sont bien choisies.

Slashez sec...

Technique : 7/10- -Jouabilité : 7/10 - Intérêt : 7/10
Note : 7/10

Street Fighter 2 Turbo revival

Éditeur : Capcom
Date de sortie : dispo

En attendant l'Alpha 3

Son prix en japonais était bien trop élevé pour que les joueurs l'achètent les yeux fermés. Voilà qu'il atteint un tarif abordable en version européenne, alors pourquoi ne pas vous l'offrir avant Noël ! Vous redécouvrirez un jeu sorti à l'époque sur 300, légèrement remanié pour offrir à la GameBoy Advance son premier jeu de baston 2D.

L'intro est plutôt bien rythmée.

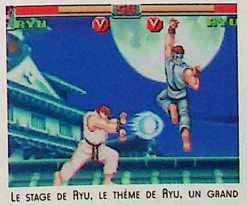
Vous retrouverez les combattants du Super Street Fighter 2.

Accumulez les points pour débloquer des bonus.

Il vient tout juste de sortir en version française, et je puis vous assurer que nous ne sommes pas doués pour créer de jolis boîtiers. Ce dernier est immonde et ne reflète en rien la qualité globale du jeu. Si les premières heures m'avaient dégoûté de la série, les suivantes ont été passionnantes. À l'époque, je critiquais le jeu car je lui trouvais un cruel manque d'originalité. Je n'avais guère envie de retrouver l'ancien look des combattants. De plus, la croix GameBoy Advance était vraiment catastrophique pour ce style de produits. Puis, au fil du temps, on découvre de nouveaux coups inédits, des furies plus pétantes, des artworks terribles, et on débloque Gouki, Shin Gouki et une Art Gallery, et le plaisir se décuple. On remarque que le pad GBA s'est ramolli sous la pression du pouce et qu'à présent, le produit est bien plus maniable. Hélas, il débarque un peu tard. D'ici quelques mois, nous allons découvrir Street Fighter Alpha 3, King of Fighters Neo Blood ou encore Guilty Gear X Advance. Chacun propose son lot de nouveautés. Entre les nouveaux décors, d'autres coups, de nouveaux combattants inédits ou encore un mode Striker pour Guilty Gear, on ne peut qu'être sceptique quant à la durée de vie de Street Fighter 2 : Turbo Revival. Il n'aura de long que son titre, et je doute que vous le gardiez très longtemps après la sortie des trois autres blockbusters. En attendant, vous pouvez toujours vous le procurer, car il faut prendre en compte la lenteur des conversions. Mais pourquoi ne pas vous l'offrir en occasion ? La déception serait moins grande. Sur ces belles paroles mal dites et rapidement écrites, je vous laisse lire le reste du magazine.

Kyo

Zangief peut être un combattant dangereux quand il est bien manié.


Le stage de Ryu, le thème de Ryu, un grand classique.

Découvrez de superbes stages pour une portable.

Cammy est toujours aussi raide, mais mignonne.

Dee Jay et sa rafale de coups de poing, que de souvenirs !

Technique : 7/10 - Jouabilité : 7/10 - Intérêt : 8/10
Note : 8/10

SNK

DOSSIER

Hommage à SNK

Prologue

Une lueur d'espoir éclairait encore les bureaux de la firme SNK. En attente d'un verdict, ces derniers continuaient de sortir quelques titres comme Sengoku 3 ou encore King of Fighters 2001. Mais la nouvelle vient de tomber, SNK remballe ses affaires et quitte le marché des jeux vidéo. Après avoir été le principal concurrent de la firme Capcom et le pionnier du jeu de baston 2D et des salles d'arcade, la firme, qui débuta en juillet 1978, fait ses adieux. Dreamzone se devait de lui rendre hommage.

Kyo

La Neo-Geo CD était plus abordable pour la moyenne (prix des jeux). Il subsiste deux versions sur le marché. Son seul défaut ? Les temps de chargement...

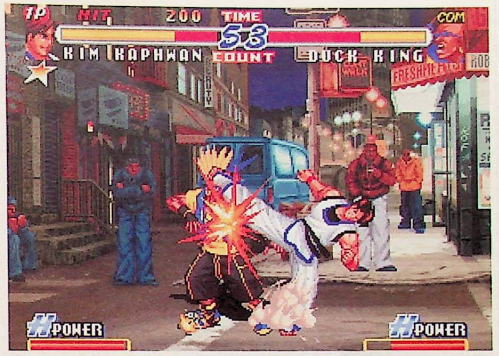
Voici l'affiche d'adieu que vous retrouverez sur le site officiel de SNK.

Vingt-trois ans de bons et loyaux services. Cette firme aura beaucoup apporté aux autres éditeurs, comme Capcom ou encore Sammy, dans le domaine de la baston 2D. Premier éditeur à avoir offert aux joueurs une manipulation complexe de laquelle résulte ce que l'on nomme aujourd'hui une furie. Premier éditeur à avoir proposé des combats à l'arme blanche. Premier éditeur à avoir proposé des matches en équipe. Et surtout, premier éditeur à avoir pu défier les deux héros adulés de tous, Ryu et Ken. Face à Capcom, SNK avait le mérite d'offrir de nombreux combattants, dépassant facilement la trentaine avec la sortie des King of Fighters. Mais cette firme s'est offert d'autres styles de jeux. Allant des simulations sportives au Beat Them All en passant par le shoot them up et même la plate-forme, SNK n'aura eu qu'une seule lacune, le passage à la 3D. Ils ont tenté de programmer quelques-uns de leurs blockbusters, mais le succès étant plus que mitigé, ils ont stoppé aussi rapidement. Dans ce dossier, je m'efforcerai de vous nommer tous les titres qu'ils auront réalisés en réservant une grosse partie à ma série fétiche : The King of Fighters. Alors, détendez-vous, allumez une cigarette (ou autre chose !) et embarquons-nous dans le cerveau d'un éditeur au talent apprécié par des millions de joueurs à travers le monde. Depuis le temps que je rêvais d'écrire un article sur SNK, me voilà ravi !

Hommage à SNK

Garou Densetsu

Connue sous le nom de Fatal Fury, cette série se voit affublée de huit chapitres pour ce qui est des plus connus, et de quelques autres sur les différentes portables. Trois Fatal Fury et une version Special. Deux Real Bout dont un Special. Puis le dernier en date, le terrifiant Mark of the Wolves, dont la récente conversion sur Dreamcast n'a rien à envier, rapport qualité/prix, à la version originale sur cartouche. On retiendra de cette série les frères Bogard épaulés de l'insupportable Joe Higashi. Le jeune Kim expert en Taekwendo et l'inoubliable Mai sont aussi des figures emblématiques de la série que l'on retrouve dans les King of Fighters ou dans les deux récents Capcom vs SNK. Mais c'est de là aussi que l'on tire les fameuses furies reprises dans tous les jeux de baston 2D qui ont suivi. À l'égal de Street Fighter 2, ce dernier offrait quelques stages bonus où votre aptitude à taper sur un bouton le plus rapidement possible pouvait vous faire gagner plus ou moins de points. Les Real Bout offraient un autre style graphique. Plus "manga", plus colorés, l'apparition de Ring Out offrait de nouvelles techniques pour achever votre adversaire. Les conversions Saturn étaient plutôt réussies. Enfin, Mark of the Wolves est sans doute le jeu le plus déstabilisant pour les fans de la série, dans la mesure où tous les anciens combattants avaient été remplacés. Seul Terry répondait à l'appel. Cela ne l'a pas empêché d'être le chouchou des possesseurs de Neo-Geo.



Kim est l'un des rares persos à être présent à chaque fois.

Mark of the Wolves, la série des Garou Densetsu, termine en beauté. On se souviendra surtout de sa terrible animation pour l'époque. Sa conversion Dreamcast est disponible dans toutes les boutiques. Je ne saurais que trop vous conseiller de vous la procurer au plus vite.

Mai a toujours eu des formes généreuses.

Le premier Real Bout impressionnait par ses graphismes.

Le troisième aura cartonné au Japon. Beaucoup moins en France.

Une série qui aura eu des débuts difficiles face aux différents Street Fighter 2.

SNK

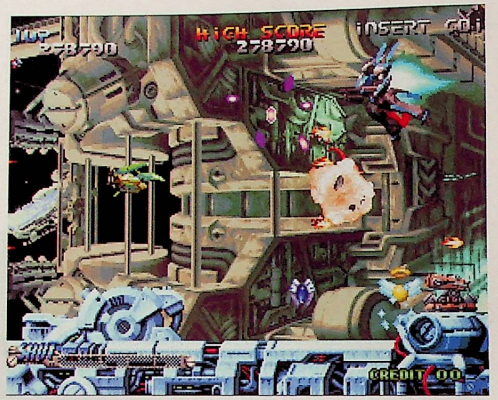
DOSSIER

Hommage à SNK

Shoot Them Up

Même si les graphismes ont vieilli.

Horizontal ou vertical, les shoots sont adulés par des milliers de joueurs. Sauf moi...



Certains s'arrachent à prix d'or.

SNK, spécialiste des salles d'arcade, se devait d'offrir à ses fans une panoplie de shoot them up. Beaucoup se souviennent de View Point. Mais on en compte une bonne dizaine sur Neo-Geo qui sont loin d'être mauvais. Souvenez-vous des trois Aero Fighters, d'Andro Dunos, de Blazing Star, de Last Resort ou encore de Cyber-Lip, Striker 1945 Plus et Pulstar.

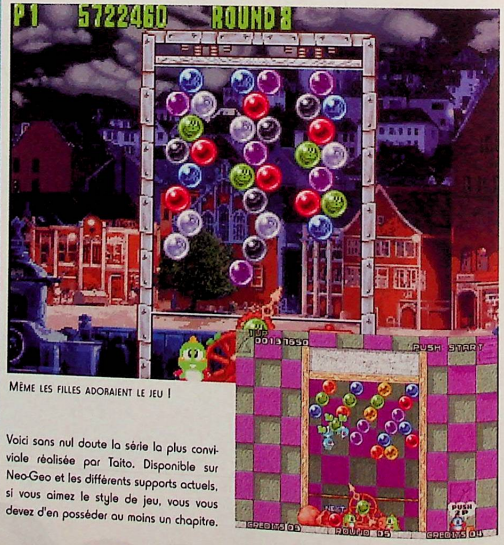
On en trouve peu sur la console même.

King Of The Monsters

Deux chapitres en début de carrière, dont un sorti sur Super Nintendo si mes souvenirs sont bons. Deux catastrophes que vous éviterez sans aucune difficulté.

Un jeu à vite oublier.

Bust A Move

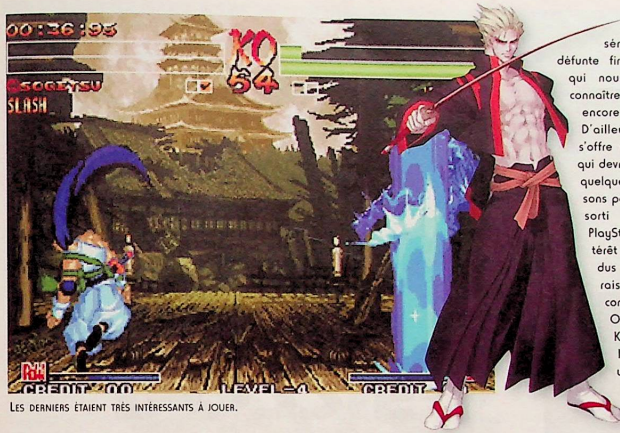


Même les filles adoraient le jeu !

Voici sans nul doute la série la plus conviviale réalisée par Taito. Disponible sur Neo-Geo et les différents supports actuels, si vous aimez le style de jeu, vous vous devez d'en posséder au moins un chapitre.

Hommage à SNK

Samurai Spirits



Les derniers étaient très intéressants à jouer.

Une autre série à succès de la défunte firme. Quatre chapitres qui nous auront permis de connaître ce cher Haohmaru ou encore la jeune Nakoruru. D'ailleurs, cette dernière s'offre un jeu à part entière qui devrait être disponible d'ici quelques mois sur PC. Ne faisons pas l'impasse sur le RPG sorti sur Saturn et PlayStation, qui n'avait d'intérêt que pour les fans assidus de la série. Je ne saurais que trop vous conseiller les différentes OST disponibles chez Konci. La série aura eu le mérite de proposer une excellente ambiance sonore et de très bons thèmes musicaux.

Le sang coulait à flots.

Haohmaru, combattant toujours aussi fort.

Last Blade

Les décors sont encore très jolis.

Certaines furies sont totalement décalées.

«Il fait chaud». En fait, je n'ai jamais rien compris à ce que disait cet ersatz de Jet Li.

Seulement deux chapitres, mais un succès amplement mérité. Les musiques étaient grandioses, les différents combattants superbes, et l'on regrettera simplement que la conversion Dreamcast ne soit pas arrivée un an plus tôt... Un sérieux concurrent des Samurai Spirits.

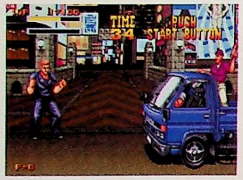
La version Dreamcast reste honnête.

SNK

DOSSIER

Hommage à SNK

Beat Them All

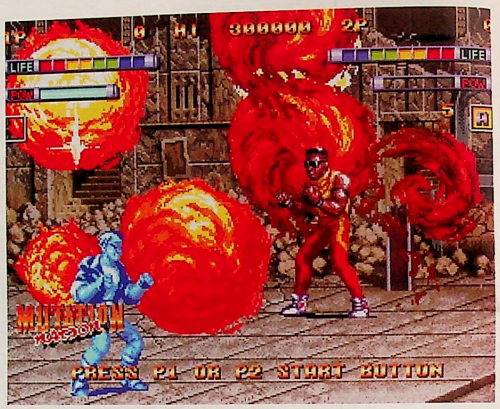


Des jeux sans grand intérêt à l'heure actuelle.

Et vu le prix d'une cartouche, les joueurs ne pouvaient se permettre d'acheter à la légère.

Les graphismes sont dépassés.

Capcom avait son Final Fight, Technos Corporation son Double Dragon, et SNK différents titres sans grande prétention. On se souviendra de Mutation Nation, Ninja Combat, Robo Army, Shock Troopers (si on peut appeler ça un Beat Them All...) ou encore de Burning Fight. Mais c'est faible...



Mutation Nation n'a jamais été un très bon jeu, même à l'époque.

Intérêt Mitigé

No Comment.

Pire, payer aussi cher pour jouer à un jeu de Mahjong... Encore heureux, ce dernier n'était disponible qu'en arcade.

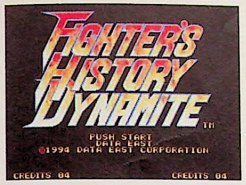
Voici une liste de jeux rapidement oubliés, mais qui font partie du patrimoine SNK. On compte différents titres de Mahjong, des ersatz de Tetris sans intérêt, un jeu de bowling ou encore de golf, quelques jeux de caisses et différents questionnaires sortis au Japon. Comme quoi, nous ne sommes jamais à l'abri de nombreuses daubes.

Le jeu de golf se prenait au sérieux. Il n'aurait pas dû.

Des titres qui se ressemblent sans trop innover.

Hommage à SNK

Outsiders



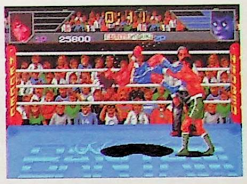
Des titres de plus en plus bidon.

Waku Waku 7 : un délire nippon.

Tortue Géniale face à Pom Pom Woman... C'est pas gagné...

Breaker's Revenge : il n'a d'intérêt que pour la fille sur cette photo. Certains de ses coups font penser à la Chun-Li version Street Fighter 3 Third Strike.

SNK a produit de nombreux jeux de baston 2D. Hélas, à force de piocher dans ses différentes séries à succès, il était difficile de convaincre le consommateur de dépenser des sous dans des titres inconnus et sans grand intérêt. Mais on retiendra quelques jeux sympathiques comme Waku Waku 7 ou encore Galaxy Fight. Voici donc différentes images de jeux que vous trouverez dans les vieilles salles d'arcade, ou tout simplement sur Neo-Geo. À moins de deux cents francs la cartouche, vous pouvez toujours vous y essayer. Vous pourriez être surpris. Ne pouvant tous vous les montrer, voici la liste des jeux en question par ordre alphabétique : Aggressors of Dark Combat, Breakers, Breakers Revenge, Double Dragon, Fight Fever, Fighter's History Dynamite, Galaxy Fight, Kabuki Klash (très bon jeu de baston représentant les héros de la série Far East of Eden), Kizuna Encounter, Legend of Success Joe (tiré du célèbre manga de boxe au Japon), Ninja Master's, Ragnagard, Savage Reign, Voltage Fighter Gowcaizer et enfin, Waku Waku 7. La liste est longue et complète. Vous ne trouverez aucun éditeur proposant autant de jeux de baston en 2D.



Legend of Success Joe : pour les fans du manga. Et encore...

Double Dragon : un jeu qui ne rend pas hommage au Beat Them All.

Si vous aimez les Tag Battle, ce dernier est fait pour vous.

Un titre à des kilomètres de Last Blade et Samurai Spirits.

Kabuki Klash : le plus sympathique des différents titres cités sur cette page.

SNK

DOSSIER

Hommage à SNK

The King Of Fighters

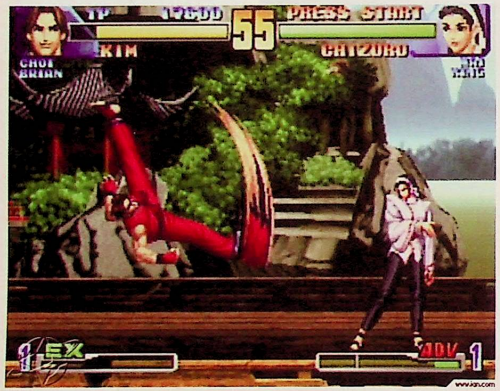
Le tout premier d'une longue série. Aujourd'hui, ce dernier est indigeste, même à un prix dérisoire.

Quand on est imbattable à Street Fighter 2, que l'on a déchiré des milliers de fois la chemise de King dans Art of Fighting 2 et que les furies de Garou Densetsu n'ont plus de secrets pour nous, il est temps de passer à autre chose. Et pourquoi pas le Team Battle. SNK nous propose un tout nouveau système de combat par équipe dans sa dernière œuvre :

The King of Fighters 94

Les fans de baston 2D restent intrigués et ne tombent guère sous le charme dès les premières minutes. Le système est pourtant simple. Huit équipes au choix composées de trois combattants aux styles différents, chaque équipe représentant un pays : Italie, Japon, Chine, USA, Corée, Brésil, Angleterre et Mexique. Vous en piochiez une et vous enchaîniez les sept autres jusqu'au boss final. L'intérêt étant que dès que vous étiez légèrement sonné suite aux frappes répétées de votre adversaire, vous pouviez demander de l'aide à l'un de vos coéquipiers. Ce dernier venait frapper l'autre assaillant d'un seul coup, ce qui vous laissait

Le 97 offrait le meilleur scénario de la série.

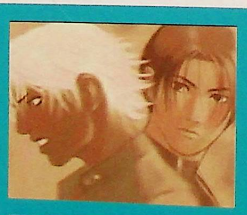


Les décors n'ont jamais été fabuleux face à ceux de Capcom vs SNK ou encore Guilty Gear X. Mais ils ont le mérite d'être nombreux.

L'introduction du KOF 98 sur Dreamcast avait été plus appréciée pour sa longueur que pour la qualité de son visuel.

Édition 2000

Pour un fan des King of Fighters, je suis bien triste d'avoir fait l'impasse sur ce titre. N'ayant pas subi de conversion sur console, je n'avais aucune envie de débourser près de quatre mille francs pour me l'offrir sur Neo-Geo. Bref, voici quelques photos du jeu. Remarquez le nouveau costume de la petite Sakura. Le système de Strikers n'a pas spécialement évolué. On apprécieras les stages supplémentaires. En revanche, deux des nouveaux combattants sont à revoir. Une si jolie jeune fille... Se battre comme un sumo n'est point une bonne idée ! Et l'autre blond qui ne bouge pas d'un millimètre, on sent la flemme des programmeurs sur le plan de l'animation.



L'héritage

Nous ne savons toujours pas sur quel support l'édition 2001 des King of Fighters sortira. Mais en attendant, je vous fais profiter de différents clichés de la version arcade. Au programme, on compte un tout nouveau système de strikers. D'après les infos officielles, vous pourrez opter pour quatre persos (un combattant et trois strikers ou autre). Vous avez même la possibilité d'envoyer tous les strikers en même temps, dans la mesure où ces derniers baissent votre barre de power à chaque utilisation. De nouveaux combattants et décors, une édition à ne pas manquer. C'est le dernier chapitre proposé par SNK.

L'innovation

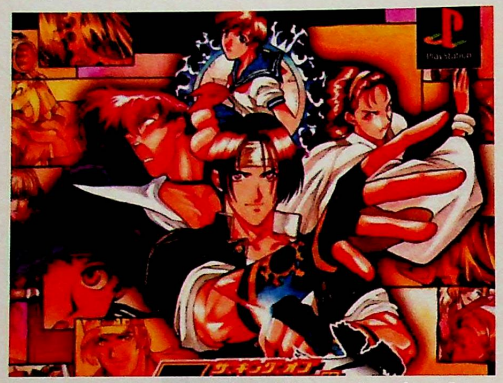
Depuis le 96, les KOF stagnaient. Il aura fallu attendre le cru 99 pour apprécier la venue des Strikers. Vous choisissiez trois combattants et optiez pour un quatrième qui viendrait en renfort pendant le match. Tous les héros pouvaient être utilisés en strikers et attaquaient de différentes manières. À vous de choisir selon votre attaque. Certains joueurs étaient déstabilisés par ce nouveau système, d'autres l'adoptaient au bout de quelques parties. Pour ma part, il m'aura fallu attendre près d'un an pour m'y faire. Aujourd'hui, j'avoue trouver le système terrifiant. Les combos deviennent encore plus jouissifs.

SNK DOSSIER

le temps de reprendre vos esprits. Dès que vous perdiez le match, le suivant de votre équipe prenait le relais, et ainsi de suite. Intéressant, mais bien trop limité : certaines équipes étaient désavantagées par la faiblesse de l'un des trois membres. Comme rien n'est parfait, SNK trouve une solution :

The King of Fighters 95

La machine est lancée, la firme reprend le talent de Capcom à sortir des suites avec peu d'améliorations, mais qui suffisent à attirer l'œil du consommateur. Seulement, cette nouvelle édition était franchement la bienvenue. Désormais, vous pouviez composer votre propre équipe avec la trentaine de combattants sélectionnables. Apparition de l'ennemi juré de Kyo Kusanagi, j'ai nommé Iori Yagami. Création de nouveaux stages, de nouvelles musiques et de nouveaux



Quelques erreurs sont disponibles sur PlayStation, à l'exemple de ce King of Fighters Kyo.

Une photo souvenir ?

coups. Système extraordinaire d'esquive qui donnait libre cours à votre imagination quant à un éventuel combo meurtrier. Comme le titre fait un carton, les programmeurs se voient dans l'obligation de prendre une décision :

The King of Fighters 96

Dès lors, la série prend un tout autre tournant. Les anciens enchaînements que vous aviez l'habitude d'effectuer ont disparu. Chaque combattant se voit doté aux hormones et double sa masse musculaire. Ils paraissent tous plus gros à l'écran. En revanche, certains coups ont complètement changé. Les joueurs de fond d'écran, habitués à envoyer une série de boules de feu, doivent trouver une nouvelle technique puisque Ryo ou encore Kyo ne peuvent plus en envoyer. Tel un Dan de Street Fighter, la boule de Ryo reste collée à sa paume. Les habitués sont donc déboussolés, mais découvrent un tout nouveau produit. L'esquive est désormais sous forme de roulade, ce qui permet de passer derrière l'adversaire. Notre cher Rugal laisse place à un nouveau boss final : Goenitz. Heidern a couché avec la concierge et laisse donc sa place à Leona. Le scénario reste bidon, Iori se voit particulièrement bien entouré (ce qui ne l'empêche pas de tuer ces deux superbes créatures à la fin du jeu) et nous pouvons faire nos retrouvailles avec Mr Big des Art of Fighting, et Geese Howard et Wolfgang Krauser des Fatal Fury, dans une équipe intitulée Boss Team. C'est plutôt original et cela nous permet d'entendre le fabuleux requiem de Mozart. Pourquoi s'arrêter en si bon chemin me direz-vous ? Et SNK l'a bien compris en nous sortant :

The King of Fighters 97

Rien de spécial dans cette édition, si ce n'est l'ambiance sonore, pour le moins originale. Beaucoup de sons et moins de musiques. Nous applaudirons simplement le scénario, qui a le mérite d'être pour une fois travaillé. Découverte de la Orochi Team, d'un boss terrifiant, de nouvelles furies pour certains héros et des versions Evil de Leona et Iori. La série commence à s'essouffler, et pourtant cela n'empêche pas les éditeurs de sortir l'édition 98, que j'éviterai de vous commenter. Cette dernière n'a rien de vraiment original, si ce n'est son nombre de combattants. Passons donc directement à :

Chang n'a jamais été retiré de la série. Allez savoir pourquoi.

The King of Fighters 99

Outre le changement vestimentaire de mon cher Kyo et l'apparition de K' comme nouveau héros, la série s'offre un système dit de Strikers. Ce dernier dérange au premier abord, puis se voit adopté par de nombreux joueurs. Un éditeur reprend le même principe dans la version Advance de Guilty Gear X. Qu'est-ce qu'un Striker ? Tout simplement un quatrième intervenant dans votre équipe qui exécute un coup spécial. Ce peut être un Dragon Punch, un simple coup de pied qui envoie l'adversaire dans les airs, ou même un petit enchaînement aux poings comme le fait si bien cette chère Vanessa. Selon votre Striker, vous pouvez bloquer votre adversaire pour le ruer de coups ou lui placer une terrible furie. Les spécialistes vous le diront, il n'y a rien de mieux pour exécuter les meilleurs combos. Là, les fans de la série pouvaient réapprendre à jouer. Plus question de placer les habituels enchaînements de dix hits. Il fallait trouver un moyen de tripler le chiffre de hits en prenant en sandwich un adversaire pour battre les meilleurs joueurs. Cette édition était la plus originale depuis la version 96. Et pourtant, SNK trouve le moyen de créer The King of Fighters 2000. Quoi de neuf au programme ? Seuls les spécialistes pourront vous le dire. Pour ma part, je n'ai pas eu la chance d'y jouer !

Les logos n'ont jamais vraiment évolué.

La série touche à sa fin, mais l'éditeur, avant de fermer ses portes, nous offre un dernier héritage :

The King of Fighters 2001

Nous ne savons guère sur quel support il apparaîtra. Cela pourrait être sur Dreamcast, mais je voterais plus pour la PlayStation 2. Pourquoi ? Car, comme vous le savez, d'ici quelques mois, la console de Sega ne proposera plus de jeux. L'éditeur se verra donc obligé de le sortir sur un support ayant encore de longues années devant lui. Vous découvrirez de nouveaux combattants. Les Strikers de la version 99 seront enfin jouables (je parle principalement de Vanessa et Seth) et le système se voit encore une fois amélioré. Kyo reprend sa place parmi la Heroes Team, ce qui n'est pas plus mal, et vous découvrirez encore de nouveaux arrivants. Nous prions pour que la conversion soit parfaite.

Épilogue

Ce fut une longue série, je me devais de lui consacrer plus de pages. Le succès a été de longue date et amplement mérité. Même si les innovations étaient limitées à chaque édition, on ne pouvait se refuser soit l'achat sur les différents supports, soit une partie en salle d'arcade. Pour ma part, je ne saurais que trop conseiller les éditions 96, 99 et bientôt 2001 aux rares qui ne se sont jamais essayés aux King of Fighters.

Mai Shiranui

Je tenais à faire un thème consacré à un seul personnage de la série. Vous deviez imaginer que j'opterais pour Kyo, mais les rondeurs de la superbe Mai m'ont fait changer d'avis. Voici la version de Miss Shiranui disponible dans l'O.A.V Fatal Fury. C'est sans nul doute la combattante la plus forte des King of Fighters aux côtés de Blue Mary et King.

La relève

Après moult adaptations sur consoles de salon et différentes portables, SNK offre à la dernière de Nintendo un chapitre tout beau tout neuf. Neuf ? Qu'à moitié puisqu'on retrouve pas mal de stages de la version 99. Mais vous aurez le loisir d'écouter des musiques avec un son ignoble. Une animation pire que saccadée. Et une nouvelle héroïne du nom de Jyun sacrément mignonne. The King of Fighters EX - Neo Blood sortira pour le mois de mars 2002 et risque d'être le moins bon des trois (Guilty Gear, Street Alpha 3 et KOF), à mon grand regret.

SNK **DOSSIER**

Hommage à SNK

Le Sport Selon SNK

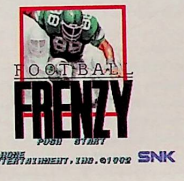
Baseball 2020, que de souvenirs...

On se souviendra de Super Baseball 2020 ou encore de Soccer Brawl avec ses sportifs robotisés. Mais dans la gamme sportive, il subsistait aussi quelques titres plus ou moins réalistes. Parmi ceux-là, on compte Street Hoop, un très bon jeu de basket, Football Frenzy pour les fans de Superbowl, 3 Count Bout pour les passionnés de catch, les deux Baseball Stars ou encore Goal, Goal, Goal, pour ne citer qu'un jeu de foot en dehors des Sidekicks. Le sport vu par SNK se trouve à des kilomètres de ce que l'on trouve aujourd'hui sur console. Une maniabilité simple, des règles simples, des jeux qui doivent plaire en quelques secondes aux joueurs des salles d'arcade. C'est une devise comme une autre.

3 Count Bout : fallait vraiment aimer le catch.

Street Hoopz, un jeu supérieur à d'autres actuels.

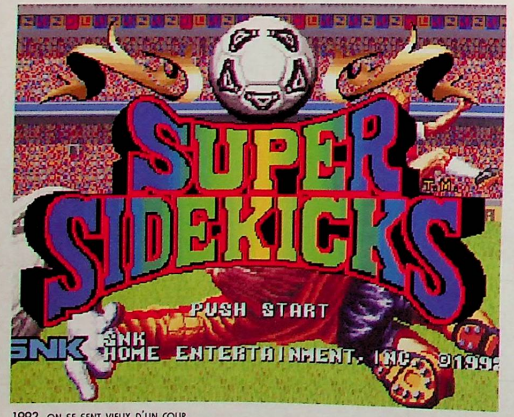
Un bon jeu de base-ball. Meilleur que Baseball 2020 à vrai dire.



Un jeu correct pour les fans de foot us.

La plupart du temps, les jeux étaient plus arcade que simulation.

Super Sidekicks



1992, on se sent vieux d'un coup.

Je parlais de simulation sportive dans mon texte principal. Mais les Sidekicks n'ont rien d'une simulation. C'est de l'arcade pure et dure avec la possibilité de défoncer les autres à coups d'épaule. L'arbitre pouvait aussi se faire taper dessus et la façon de marquer était plus brutale que technique. On trouve le premier à prix modique sur support cartouche et, vu la différence avec les autres, vous pouvez vous contenter de celui-ci pour découvrir la série.

Remarquez que cette photo est tirée d'un émulateur. La plupart des versions «buguent».

Le terrain est bien vide.

Ultimate 11, un chapitre annexe à la série.

Hommage à SNK

Metal Slug

Une bombe signée SNK.

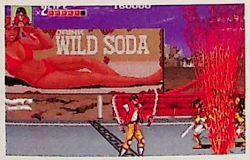
Nous en aurons mis des pièces dans les quatre Metal Slug ! La version japonaise du premier en cartouche s'arrache à prix d'or (environ dix mille francs). Le troisième vient tout juste de sortir. Les possesseurs de PlayStation 32 bits peuvent toujours s'essayer au Metal Slug X, disponible en version japonaise depuis des lustres. Bref, c'est l'un des meilleurs produits SNK, et pour une fois, ce n'est guère un jeu de baston 2D !

Le jeu à deux était indispensable.

Les graphismes sont toujours attachants.

La durée de vie était limitée.

Sengoku



Un jeu qui a aussi pris un coup de vieux.

Encore une série à trois chapitres. Je n'étais point fan de ce Beat Them All futuriste. Le troisième vient tout juste de sortir et fait partie des derniers héritages de la firme. Attention, les deux premiers ont beaucoup vieilli.

À deux, le fun est bien entendu décuplé.

Plate-Forme

Le premier jeu sorti avec la console.

Ils auraient pu proposer une suite.

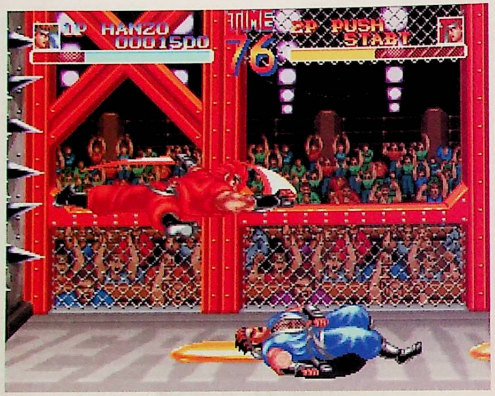
SNK ne se sera jamais offert de très bons jeux de plate-forme. On compte tout de même trois titres sur Neo-Geo : Blue's Journey, Ganryu et Magician Lord.

C'est bien trop vieux.

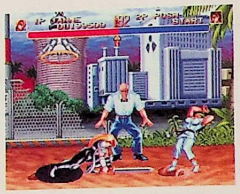
SNK **DOSSIER**

Hommage à SNK

World Heroes



Les deux héros se ressemblent, en dehors de la couleur.



Jane était la plus mignonne du jeu.

Avec les versions Jet et Perfect, on compte quatre World Heroes sortis à ce jour. En dehors de deux, voire trois combattants, cette série n'a strictement aucun intérêt. Graphiquement, ce n'est guère un chef-d'œuvre et le produit n'offre aucune innovation. On compte malgré tout un nombre de personnages correct. Mais ce produit manque terriblement de fun.

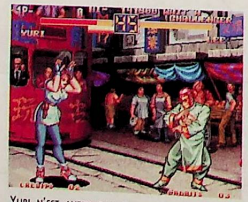
Un titre vite oublié aussi.

Cousine jumelle de Charlotte, de Samurai Spirits ?

Art Of Fighting

Le troisième chapitre a fait un bide total.

Trois chapitres, deux héros connus de tous, un système de zoom déstabilisant et une difficulté en salles d'arcade bien trop élevée. Les deux premiers Art of Fighting avaient subi une triste conversion sur Super Famicom, et le succès plus que mitigé du troisième opus n'aura pas permis aux programmeurs d'en créer un suivant. On se souviendra principalement de King, dont le chemisier avait tendance à être perméable aux attaques finales.



Yuri n'est autre que la sœur de Ryo. Mais vous le saviez déjà !

Hommage à SNK

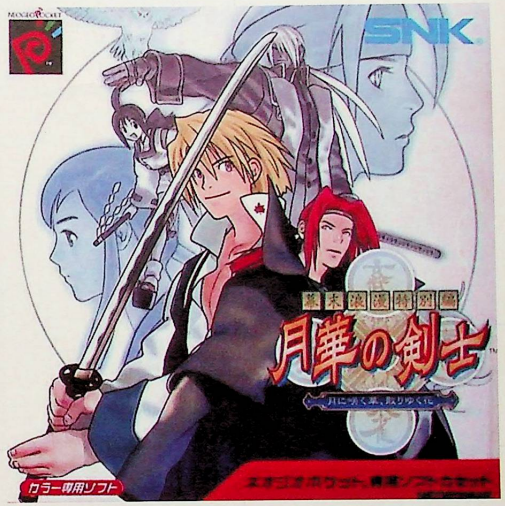
Neo Geo Pocket Color

La manie de sortir des consoles sous différents coloris.

Oublions la terrible erreur de SNK d'avoir sorti une première console en noir et blanc quelques mois avant de proposer la version Color. Voici les spécificités de cette portable, qui ne fait guère le poids face à la GBA de Nintendo ou encore la GBC pour le nombre de jeux disponibles. C'est une console réservée aux passionnés de la firme, ou encore aux fans de jeux de baston 2D. La plupart des grandes séries de SNK ont été retranscrites au format SD. On applaudira la version de SNK vs Capcom, que certains préfèrent même à la version 128 bits disponibles sur Dreamcast.

La seconde portable proposant un jeu érotique. La première étant la console signée Nec.

Beaucoup de combattants pour ce SNK vs Capcom. Un titre indispensable à tout possesseur de Neo Pocket Color.



Le boîtier japonais de Last Blade est vraiment superbe.

LCD : Non-rétro éclairé
Écran : 45mm x 48mm
Résolution : 160 x 152 pixels
Affichage : 146 à 4096 couleurs
CPU : Toshiba TLCS900H 16bit CPU
Son : Speaker (mono)
Link : Deux joueurs
Power : Deux batteries AA
Autonomie : 40 heures
Taille : 130mm x 80mm x 30.5mm
Poids : Environ 145 grammes
Prix : Environ 499 francs

Sonic, un jeu sympathique, tout simplement.

La version portable de Metal Slug est tout à fait honnête.

Les graphismes sont tellement supérieurs à la GameBoy Color... Dommage que le nombre de jeux ne suivent pas.

Dark Summit

PlayStation 2 - Xbox - GameCube - Développeur : Radical Entertainment - Genre : Snowboard - Sortie prévue : dispo (Xbox)

Depuis le phénomène Coolboarders ou encore SSX, les éditeurs y vont de leur plein gré pour être le plus original possible. Certains gardent leur sérieux sans trop atteindre la simulation parfaite à l'égal de 1080 sur N64. D'autres tentent le tout pour le tout en offrant un scénario bidon à l'égal de Happy Boarders. THQ tente l'impossible et s'offre un mixage de sensations extrêmes et d'aventure. Les deux faisant parfaitement la paire, Dark Summit devrait s'en sortir sans trop de difficultés. Seulement...

Ma foi, je dirai que c'est un bien joli cul.

Je dirai même plus qu'elle a un joli postérieur et de bien jolis seins.

EA Big a fait des émules point de vue délire.

Outre les habituels tricks et descentes faramineuses, vous devrez suivre un scénario et réaliser une série d'épreuves pour débloquer divers items. Shaun Palmer's Pro Snowboarding d'Activision devrait suivre le même principe (l'histoire en moins). L'intérêt étant de vous pousser à battre une série de records pour pouvoir avancer. Le genre d'idées qui font que l'on passe facilement une nuit blanche sur un jeu. Hélas, pour que cette nuit se réalise, il faut que le produit ne soit pas exempt de défauts. Et ce n'est pas le cas de Dark Summit, qui offre quelques détails légèrement frustrants pouvant se révéler rébarbatifs à la longue. Mais intéressons-nous d'abord au scénario. Les militaires prennent possession du Mont Garrick pour d'obscures raisons qui vous seront révélées en temps voulu. Certaines pistes restent encore publiques et le Chef O'Leary se voit dans l'obligation de stopper toute avancée vers les hors-pistes. Il serait navrant de découvrir la base militaire. Quatre pistes au choix. Vous trouverez des cabines parsemées dans chaque stage. Ces dernières vous permettent de prendre contact avec le O'Leary qui vous proposera un challenge. Vous pouvez l'accepter comme le refuser. En revanche, si vous l'acceptez, vous ne pourrez en choisir d'autres qu'une fois ce dernier achevé. Ce n'est pas trop compliqué ? Il est tard, j'ai un peu de mal à m'exprimer. Déjà qu'en temps normal, ce n'est pas terrible... Bref, en remportant différents challenges, vous pouvez débloquer d'autres pistes. Elle est pas belle la vie ? L'un des gros défauts du jeu est la grandeur des stages. Nous devrions être heureux en principe. Hélas, quand on vous demande de passer à gauche d'un arbre pour y trouver un tremplin... Je vous laisse imaginer le temps que l'on passe à trouver l'arbre spécifique parmi la centaine du stage. Il vous faudra faire quelques tours d'horizon pour vous familiariser avec la montagne. Certains challenges sont tellement bien cachés qu'il arrive de les trouver par chance au bout de cinq heures de recherches... Mais je suis un peu dur avec ce Dark Summit. Car au final, les graphismes s'en sortent bien. La maniabilité, après quelques minutes, devient tout à fait honnête. La version Xbox vous permet d'écouter vos propres disques. Et l'ensemble s'en tire avec les honneurs. J'avais quelques doutes lors des premières images, me voilà rassuré. Si j'avais à lui mettre une note, il ne dépasserait pas les 80 %. Mais c'est plutôt positif !

Kyo

La maniabilité est correcte avec un peu d'entraînement. Comme tout bon jeu qui se respecte.

Les graphismes sont inférieurs à ceux de SSX Tricky. Même si je parie que les programmeurs de Dark Summit me diront le contraire...

Les programmeurs ont pris des cours de marketing pour savoir ce qui attirait l'œil du consommateur. Bel effort, je le note...

Plus sérieusement, remarquez la trace laissée par votre planche. Suis-je bête, nous ne sommes plus sur 16 bits.

Remarquez qu'elle a une jolie natte.

Cette photo provient de la version Xbox. Pas de quoi fouetter une tortue.

Je vote pour celle de gauche.

Vous êtes suivi, foncez...

Des tricks, vous en aurez à la pelle.

FOCUS

FOCUS

WipEout Fusion

Editeur : Sony Développeur : SCEE Studio Liverpool- Genre : course futuriste - Sortie prévue : hiver 2002

Wipeout est devenue une référence en matière de soft de courses. Son principe est simple et original. Il met en opposition dans un futur éloigné des véhicules anti-gravité lancés à vive allure sur des circuits toujours plus fous, toujours plus originaux. Après trois numéros toujours plus performants, le quatrième opus change de peau et de console, il passe à la génération d'après. De la PlayStation à la Play 2, c'est la fusion qui est maintenant de rigueur.

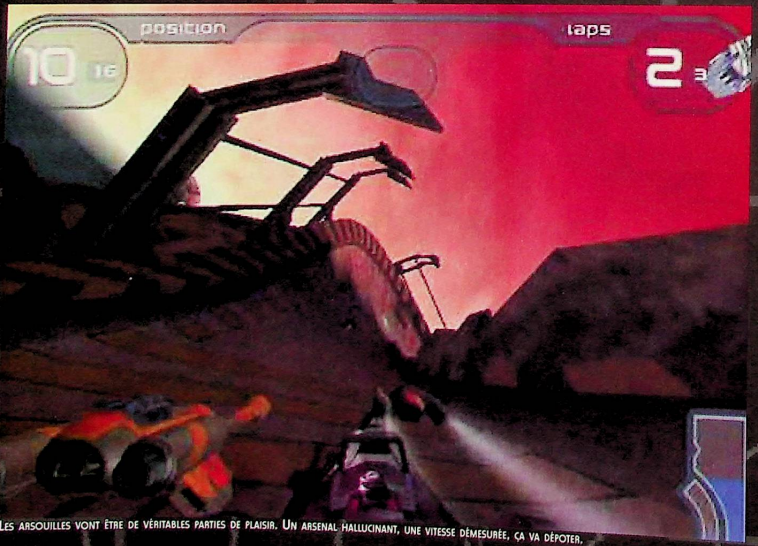
Quand on vous dit que la lumière a été travaillée, on ne vous raconte pas des cracks

La vitesse est toujours aussi hallucinante, il suffit que l'animation ne soit pas en reste et la fusion sera parfaite.

Alors là, si les conditions atmosphériques sont variables en temps réel, on craque debout !

Le relief et les textures des différents circuits ont été la priorité des développeurs, le résultat est édifiant.

On en revient aux origines graphiques du premier Wipeout, avec un halo de lumière en guise de réacteur propulseur.



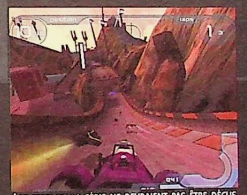
Les arsouilles vont être de véritables parties de plaisir. Un arsenal hallucinant, une vitesse démesurée, ça va dépoter.

Wipeout Fusion est la suite logique d'un titre à succès sur la première PlayStation, et au regard des images et du témoignage de Kyo, il s'annonce particulièrement intéressant. Nous sommes en 2150, et la fédération a décidé de passer un cap quant à la technologie de ses véhicules et de leurs performances pour organiser des courses toujours plus palpitantes. Cette nouvelle expérience s'appelle la Wipeout 9000 league. Le programme est vaste et les réjouissances nombreuses. Pas moins de huit nouvelles équipes venant des quatre coins de la planète, avec à bord des engins anti-gravité les meilleurs pilotes. Des nouveaux circuits ont été construis avec un leitmotiv évident : le délire. Imaginez que, lancé à vive allure sur une très forte pente qui n'en finit plus, tout d'un coup plus rien, vous planez au milieu des oiseaux et retombez petit à petit, traversant les nuages sur la portion suivante du circuit pour repartir de plus belle. Ça laisse envisager quelques arsouilles particulièrement alléchantes. Rien n'a été laissé au hasard, et les croisements, tunnels, raccourcis à la vertical et sauts hallucinants inhérents à la série sont toujours de mise, avec une très nette amélioration graphique. L'animation est la même, la vitesse aussi, et les détails et la résolution améliorée n'ont pas été synonymes de

On en a rêvé, Sony l'a fait... Oui, je sais, facile, lèche-bottes, etc... Sorry, j'ai pas pu m'en empêcher !

ralentissement. 32 véhicules anti-gravité, 16 pilotes différents dans huit équipes, 45 pistes réparties sur sept courses avec des décors de jungle, de désert, de ville, de montagnes, six modes single player, 5 modes multiplayer et 26 armes originales : canons à proton, rockets, grenades, mines, canons à plasma... et autres, font partie de votre arsenal. Des chiffres qui font tourner la tête, et de bien belles nuits blanches en perspective. Des options en pagaille qui ne font qu'augmenter notre impatience de se saisir du pad au plus vite pour un test qui malheureusement ne verra pas le jour dans Dreamzone, mais dont on imagine qu'il aurait été dithyrambique.

El Tuco

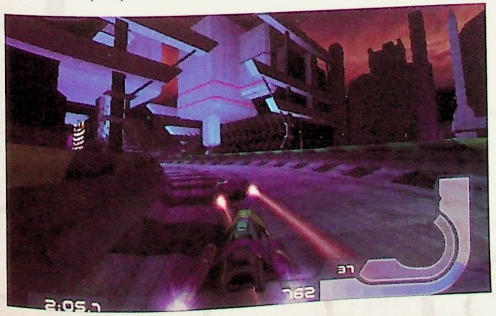


Les fans de la série ne devraient pas être déçus par cette nouvelle mouture de Wipeout sur Play 2

Les décors ne font pas économie de détails, avec des textures au rendu très appréciable dans lesquels se marient très bien les véhicules Wipeout nouvelle génération.

Lumière please

Il faudrait vraiment être de mauvaise foi pour ne pas reconnaître que Wipeout est de conception technique novatrice dans la série. Si on devait ne mettre en exergue qu'une seule chose peut-être pas aussi évidente que les textures et les graphismes - qui ont été visiblement améliorés -, on se focaliserait sur les effets de lumière. Loin s'en faut, ces derniers ont vraiment été améliorés et renforcent un peu plus le côté futuriste et surnaturel du titre. Les couleurs sont chaudes, le rendu impeccable et la définition à la hauteur des graphismes. Et dire qu'on ne fera pas le test dans Dreamzone... Il y a des fois où l'on se demande bien pourquoi c'est le dernier numéro...

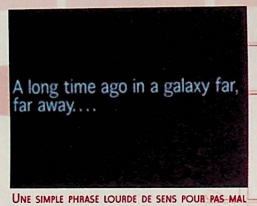


IMPORTS GAMECUBE

Star Wars : Rogue Leader : Rogue Squadron 2

Le titre vient de sortir sur la GameCube, et on se dit que nous allons peut-être pouvoir attendre plus sereinement l'avènement de Resident Evil Rebirth en mars, en jouant à un autre soft de "légende". Des mois et des mois que Rogue Leader : Rogue Squadron 2 est annoncé, que l'on vous en parle, que les vidéos s'accumulent sur nos disques durs, et voilà qu'enfin il est là. Alors soyons brefs, mais clairs, n'attendons pas plus longtemps pour vous dire que c'est décevant, en tout cas bien loin de ce à quoi on s'attendait. Aigri ? Salaud ? Privilégié ? Attendez d'avoir lu ce qui suit avant de nous assimiler au monde des blasés de jeu vidéo.

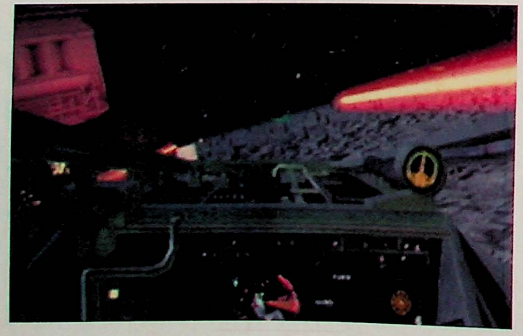
UNE INTERFACE ANIMÉE BIEN SYMPATHIQUE



UNE SIMPLE PHRASE LOURDE DE SENS POUR PAS MAL DE MONDE

AU NIVEAU DU RELIEF SUR L'ÉTOILE DE LA MORT, ON SE DIT QU'ILS AURAIENT PU FAIRE UN EFFORT, ET CE N'EST CERTAINEMENT PAS CE QUE LAISSAIENT APPARAÎTRE LES VIDÉOS.

À L'ATTTTTTTTTTAAAAAAAAAAAAAQUUUUUUUUUUUEEEEEEEEE !



UNE VUE INTERNE PARTICULIÈREMENT BIEN RÉUSSIE, SANS PARLER DU RENDU DES LASERS - QUI N'EST QUAND MÊME PAS DÉGUEULASSE.

C'EST CE QU'ON APPELLE UN LÉGER CAFOUILLAGE AVEC LES COMMANDES...

LA PLUPART DU TEMPS, LE VISEUR EST BIEN UTILE POUR REPÉRER LES CHASSEURS ENNEMIS QUI ONT TENDANCE À SE CONFONDRE AVEC LE PAYSAGE.

Game cube

À peine le branchement de la console est-il fait que notre petit mimine s'approche fébrilement du disque, l'introduit en tremblant dans la machine et appuie sur le bouton Start. Non sans avoir au préalable invoqué une dernière fois la clémence des dieux du jeu vidéo, pour que ce ne soit pas une déception. Les dés sont lancés et la vidéo, ou plutôt le générique, commence... On ne se laisse pas attendrir par la musique, les phrases qui se dessinent en jaune sur un fond noir étoilé au fur et à mesure que l'histoire prend forme, et une fois que l'interface est apparue (au demeurant réussie), on se dépêche de faire ses réglages pour rentrer le plus vite possible dans le vif du sujet.

TECHNIQUE ET PLAISIR

Après une courte séquence vidéo (excellente) où la modélisation des vaisseaux, de la planète et du reste de l'environnement est quasi-similaire au film (en l'occurrence l'épisode IV), le jeu commence. La première chose qui frappe est certainement le manque de relief sur l'Étoile de la mort. Seules quelques tourelles ici ou là pointent le bout de leur canon, sinon rien d'autre à déclarer. De plus, l'espace est faussement ouvert. Impossible de s'éloigner de l'engin de destruction, sinon l'ordinateur vous ramène sans préavis au cœur de la bataille. Tant et si bien que la profondeur de champ est illusoire et le confinement est le véritable terrain de jeu de cet épisode. Il en sera de même pour tous les autres tableaux. De plus, si comme nous la plupart d'entre vous caressaient le doux rêve de pouvoir faire une approche en piqué sur l'Étoile de la mort, de s'introduire en pleine vitesse dans la faille vers la bouche d'entrée, eh bien c'est l'ordinateur qui le fera pour vous lors d'une courte séquence vidéo (et franchement, rien que ça, c'est bien décevant, d'autant plus qu'en

Editeur : LucasArt - Développeur Factor 5: Sega - Type : Star Wars

salle d'arcade, c'était possible). La modélisation des vaisseaux est excellente et propose deux types de vue, une interne et une externe, qui selon votre sensibilité de pilote conviendra à tous les types de jeux. On n'en dira pas autant de la maniabilité qui est un peu sèche, axée sur le principe du On/Off. Il est bien difficile d'être fluide dans ses rase-mottes ou ses approches. La difficulté est croissante au fur et à mesure que vous enchaînez les niveaux, mais rien d'insurmontable. On est ravi de pouvoir se retrouver sur Hoth, la planète de glace, dans l'espace, en plein milieu d'un orage cosmique, ou encore en train de slalomer dans un champ d'astéroïdes. Mais quatre niveaux passés en moins d'une heure, la première fois qu'on prend le pad en main, c'est un peu léger en durée de vie, surtout quand on sait qu'il y en a onze en tout ! Souhaitons que les niveaux cachés soient nombreux, sinon c'est la bérézina. En termes d'animation, c'est quand même un poil lent, même s'il n'y a pas de clipping, de bug d'affichage (quoique, dans une phase de décollage sur l'interface, ce n'est pas toujours parfait), et qu'aucun ralentissement ne vient perturber une fluidité irréprochable. Le son n'est pas en reste et la musique de John William est un vecteur primordial, donnant au jeu ses lettres de noblesse et faisant pardonner bien des imperfections.

LUKE, VOTRE ORDINATEUR DE VISÉE, EST DÉBRANCHÉ. QUE SE PASSE-T-IL ?

LE MENU : NO COMMENT !

ÉPILOGUE

Le jeu n'innove pas beaucoup, même si d'un point de vue technique il n'est pas mal réalisé. Il manque réellement des niveaux en Open Space, une vitesse de jeu un peu plus rapide, et surtout, pour pallier une durée de vie bien trop courte, un mode Deux joueurs (qui fait cruellement défaut). Alors comme on le disait dans l'introduction, c'est bien, mais c'est décevant.

El Tuco

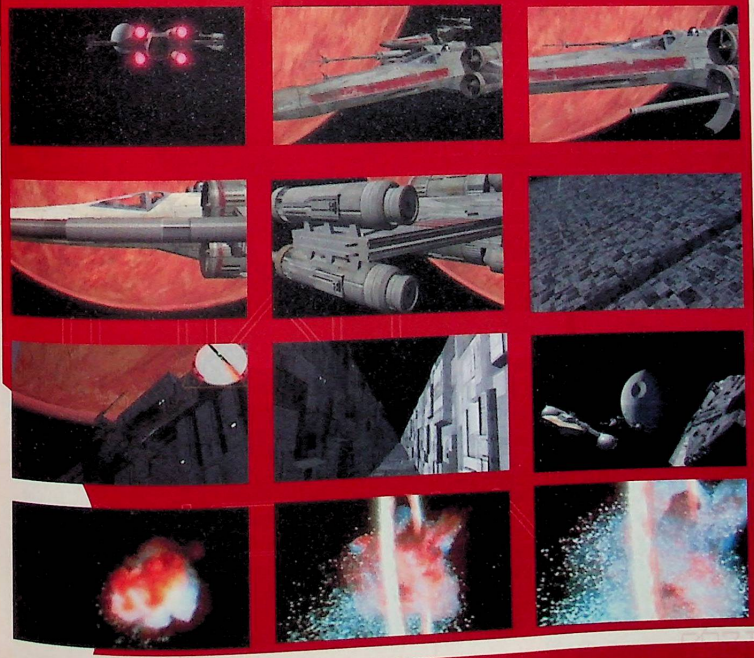
L'avis de Kyo

Attendu par des milliers de joueurs, aujourd'hui, il déçoit. Est-ce sa relative courte durée de vie ? Non. Est-ce son animation trop saccadée ? Sans doute. Ou tout simplement, est-ce parce qu'on en attendait beaucoup trop ? Sûrement. Star Wars est un très bon jeu, mais loin d'être à la hauteur de nos espérances. En revanche, certaines missions offrent des sensations uniques.

8 / 10

CINÉMATIQUES

LES SCÈNES CINÉMATIQUES QUI VIENNENT FAIRE TRANSITION AVEC LES DIFFÉRENTS NIVEAUX SONT VRAIMENT DE HAUTE QUALITÉ. ELLES SONT BIEN RÉALISÉES ET ASSOIENT DÉFINITIVEMENT L'ATMOSPHÈRE RÉSOLUMENT STARWARSIENNE DU TITRE. ON RETROUVE DES IMAGES QUI NOUS PLONGENT DANS LA SECONDE TRILOGIE AVEC DÉLECTATION, SURTOUT QUAND ON SAIT QU'IL REPREND LES GRANDES LIGNES DU MEILLEUR ÉPISODE DE LA SÉRIE (OK, SELON MOI), L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE.



Graphismes 9

La modélisation des environnements et des vaisseaux est vraiment impeccable. Les détails sont là et c'est quasi l'immersion dans le monde si particulier de Star Wars.

Animation 6

C'est fluide, il n'y a pas de ralentissements, mais ce n'est pas assez rapide.

Son 10

C'est tout simplement impeccable. Que ce soit la musique ou les différents effets sonores, on est tout simplement béats d'admiration devant le travail accompli sur le son.

Jouabilité 6

Sincèrement, c'est pas terrible. Les commandes sont On/Off et répondent beaucoup trop sèchement aux différents ordres qu'on leur donne. Du coup, difficile d'être fluide et harmonieux (si c'est pas chouette comme mot, ça) dans le jeu et son pilotage.

Durée de vie 7

Onze niveaux, pas de mode Deux joueurs, c'est le gros défaut du jeu.

En Conclusion

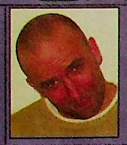
C'est Star Wars, l'univers caractéristique de L'Empire contre-attaque est là, mais la technique est en dessous de ce qu'on attendait. Le bilan est mitigé, c'est bien, mais sans plus.

8/10

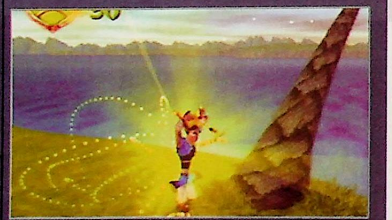
TESTS PLAY2

Jak & Daxter

Jak & Daxter



Ceux qui n'ont pas fait d'une console leur seul champ d'investigation vidéoludique et se passionnent sur tout ce qui se fait ailleurs, vont découvrir que Zelda va avoir dans peu de temps un sérieux concurrent sur la Play 2. Un jeu d'aventure qui combine un nombre impressionnant de genres différents : action, plate-forme, stratégie, mini-jeux, course et exploration dans un univers original et magique. Mais c'est que ça a l'air pas mal du tout ça.



Voilà ce que c'est de bouffer des artichauts radioactifs... Après, les diarrhées (ou Kyoliques frénétiques) sont fluorescentes !

Il court il court, le furet du bois léger

Editeur :	Sony
Concepteur :	Naughty DogSCEA
Type :	aventure-action
Sortie prévue :	14 décembre

L'herbe est verte, le ciel est bleu, il faut vraiment se frotter les yeux pour y croire !

C'est beau comme un escargot sur un nénuphar qui tombe en désuétude.

PS2 Jak et son "animal de compagnie" Daxter partent à la recherche d'un sage, Gol Acheron, qui est réputé pour sa perception des forces énergétiques de la nature d'Eco. Mais outre ce pouvoir de contrôle sur la terre, le sage serait peut-être en mesure de rendre sa forme humaine à Daxter. Malheureusement, les choses ne sont pas aussi simples, et cette quête personnelle va vite devenir salutaire pour ce monde et ses habitants. C'est l'éternel combat du bien contre le mal.

UNE PROUESSE TECHNIQUE

Jak And Daxter s'annonçait vraiment comme une petite merveille de technologie sur la Play 2, et l'on ne peut pas dire qu'on soit déçu du résultat. Un environnement entièrement en 3 D a été modélisé pour l'occasion, dont tous les composants sont animés en temps réel. Les personnages sont travaillés de telle sorte qu'ils ont chacun leur propre personnalité graphique. Ceux qui habitent ce monde ont tous une intelligence artificielle de très bonne tenue et permettent une immersion complète dans ce monde si particulier. Daxter fait penser aux personnages de Disney que l'on rencontre régulièrement dans les dessins animés et qui sont là pour faire rire de part leur gestuelle, leur attitude et leurs mimiques. Une sorte de contrepoids pour dédramatiser certains côtés sombres du scénario. Avec 15 niveaux qui se divisent en 7 quêtes distinctes chacun, 5 mini-jeux distincts placés dans des arènes, ainsi que deux arènes réservées aux boss, la vue à la troisième personne (sauf dans certains mini-jeux) et nos deux héros nous font furieusement penser au tandem Link-Epona dans le monde d'Irule. Il est clair que la Play 2 a largné du côté de Zelda pour réaliser Jak & Daxter. Le monde est vaste et large. Pour entièrement le parcourir, il faut avant tout réussir pas mal d'épreuves de mini-jeux et récupérer ce qu'il faut de "Powercell" pour tout explorer sans peine. Sans cela, c'est l'aventure qui prime et ne laisse aucune alternative à l'ennui. La réalisation est magnifique, la profondeur de champ hallucinante et le rendu incroyable. Plein de bonnes choses pour un jeu qui n'est pas près de quitter votre console une fois lancé.

El Tuco

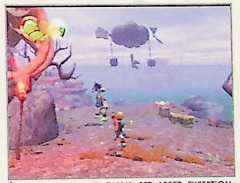
Arrête d'essayer d'éclairer la lune, c'est pas la peine !

Une évolution importante

Jak and Daxter ouvre peut-être la voie à un potentiel nouveau et sympathique pour la PlayStation 2. En effet, si le résultat est aussi impressionnant, c'est parce que c'est une belle prouesse technique qu'il est important de souligner. Mais on notera que dans le port USB de la Play 2, il est indispensable d'ajouter un accessoire qui augmente la mémoire vidéo de la console et assure une fluidité et un rendu améliorés. Depuis le temps qu'on le dit que la mémoire vidéo de la PS2 est son plus gros défaut. Jak an Daxter ouvre peut-être la voie au véritable changement de génération dans la qualité des jeux, réponse dans peu de temps. Mais on aimerait bien voir cette petite astuce se développer à outrance dans le futur

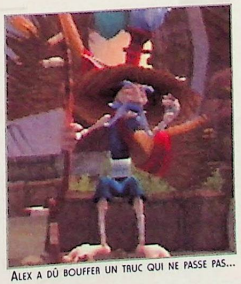
C'est Misty Island, pour ceux qui ne savent pas lire.

Un contre trois, le seul sport que connaisse Kyo. C'est pas donné à tout le monde d'être copain avec E.T !



La profondeur de champ est assez exceptionnelle et le clipping extrêmement rare

Le héros est en train de se faire chier dessus par la fée Clochette.



Alex a dû bouffer un truc qui ne passe pas...

L'avis de Titia

Qu'il est mignon le petit animal à poils courts. A chaque avancée dans le jeu, je tentais d'observer les graphismes. Mais tout ce que je voyais en fond n'était autre que l'ombre de Christophe Gans. Quelle classe, quel homme, quel génie ! Jak & Daxter ? Mais quelle question, je préfère Kao le Kangourou !

9/10

9 Graphismes

Tout est en 3D et Jak and Daxter assoit une technique et un rendu exceptionnels. La définition et les couleurs ne sont pas en reste. On est vraiment séduit par ce rendu riche et exceptionnel qui fait du titre une référence graphique indéniable.

Animation 8

En dépit du nombre important de détails et de personnages réunis à l'écran en même temps que tout ce qui est décor est animé, l'ensemble reste fluide et avec très peu de ralentissement. On note de temps en temps quelques problèmes d'affichage, mais rien de méchant compte tenu du rendu de l'ensemble.

7 Son

C'est pas mal, mais on reprochera une musique un peu trop énervante qui ne varie pas beaucoup ses effets. Le doublage est sympathique si on met de côté le fait que le héros ne parle jamais.

Jouabilité 8

C'est bien, la prise en main est assez facile, les angles de caméra sont assez bien choisis et l'ensemble ressemble beaucoup à Crash. En bref, c'est réussi.

7 Intérêt

Il vous faudra une journée entière pour arriver à 50 % du jeu. Autant dire que ce n'est pas le point fort du titre. Il est clair que la place a été prise pour les graphismes et l'animation exemplaire.

En Conclusion

Un titre qui marque un tournant dans la technologie de la PlayStation 2. Il est certain qu'il ouvrira les portes à d'autres fenêtres.

9

TESTS

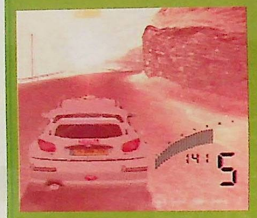
TESTS PLAY 2

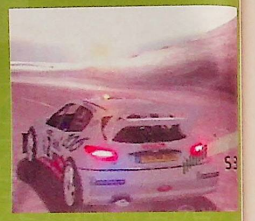
World Rally Championship

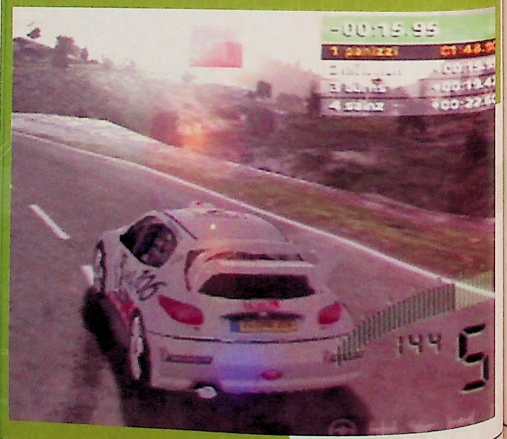
Ça y est !! On a pu mettre la main sur la version définitive du dernier titre de rallye totomobile de Sony, et force est de constater que c'est... pas mal du tout ! Avec les différents screenshots parus depuis déjà quelques mois, c'est vrai qu'on commençait sérieusement à s'impatienter en bavant devant ces merveilleuses - que dis-je - splendides images du dernier bébé de Sony. Seulement, vous le savez bien, l'habit ne fait pas le moine et c'est avec un grand intérêt (car yé souis un grand amateur de jeux de tutures) que je vais vous faire découvrir les différents aspects de ce futur hit de la firme nippone.

ARGHHH, ÇA FAIT MAL AUX NEUNEUILLES !

Eh oui, on commence à avoir l'habitude avec la PS2, mais à chaque fois, moi, je m'explose les rétines avec ces effets de "Lens Flare" de folie ! Oui le jeu est terriblement bô, et oui, oui les effets de lumière sont tellement réalistes qu'ils en deviennent parfois irréels... Que ce soit au beau milieu de la course ou pendant les replays (vraiment réussis d'ailleurs, avec de nombreuses caméras à disposition), je vous assure que vous allez avoir les yeux remplis de larmes de bonheur (là, j'exagère peut-être un chouilla) par cet artifice sur les lumières.

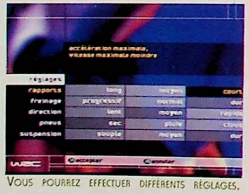






PS2 C'est cool. Ouais, c'est cool, car je viens de passer quelques heures à jouer à World Rally et je me suis bien éclaté. Alors c'est sûr, le jeu n'est pas parfait, mais il vaut largement son pesant de cacahuètes. Tout d'abord, l'intro. Bon, elle ne casserait pas 5 pattes à un canard, mais c'est de la belle vidéo, avec les beaux champions de la WRC (est-il bien utile de préciser que ce jeu possède la licence du championnat du monde des Rallyes ? non, c'est bien ce que je pensais) et les voitures respectives. Bref, passons sur l'intro, et voyons ce que nous propose le menu principal du jeu. Alors on note ici 5 modes de jeux différents (WRC, Rallye simple, Contre-la-montre, Challenge WRC et Deux joueurs) et les options classiques. Pour le Contre-la-montre, r.a.s. Le mode Rallye simple vous permet de vous essayer à l'un des 14 rallyes proposés (conformes à la réalité, of course), chacun comportant 5 spéciales. Le challenge WRC consiste à effectuer un ensemble de trois spéciales (voiture et type de spéciale imposés) dans un temps déterminé. Une fois réussi, vous bénéficierez d'un code à rentrer sur le site de la WRC, mais à l'époque du test, impossible d'y accéder. L'intérêt majeur du jeu, vous l'aurez deviné, réside dans le mode WRC. Dans ce mode, vous avez le choix entre le niveau de difficulté novice ou normal. Le niveau professionnel pourra être débloqué par la suite. Un conseil, prenez directement le niveau normal, sans quoi le challenge risque d'être un peu trop facile. Ensuite, vous avez le choix de la caisse (non, non, ce n'est pas une contrepèterie...) et de l'équipage. Tout est vrai, je le rappelle.

Je crois bien que j'ai freiné un peu fort de l'avant !!!



Vous pourrez effectuer différents réglages, mais généralement, le choix par défaut est bon.

Elle est quand même bien la petite 206 sur l'asphalte...

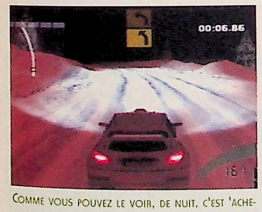
Les replays permettent des vues très éloignées.

Editeur : Sony C.E.E - Concepteur : Evolution Studios Genre : Rallye

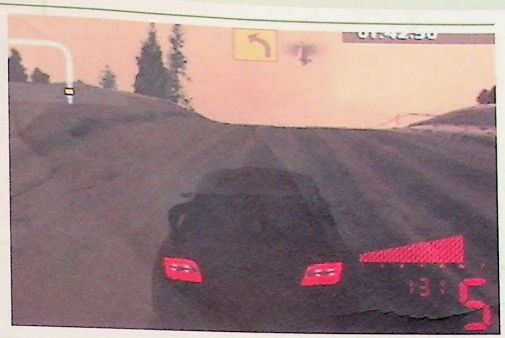
La vue intérieure réduit considérablement le champ de vision.

C'est pas joli un petit coucher de soleil... ??

Le petit hélicoptère au loin va vous filmer, il faut assurer...



Comme vous pouvez le voir, de nuit, c'est l'achement beau aussi !



Les rectangles verts (en haut à gauche) indiquent les portions effectuées en première position.

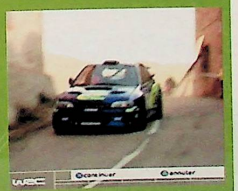
LET'S PLAY

Ça y est, c'est parti ! Tout d'abord, ça dépote vraiment un max graphiquement, y'a pas à chier. Les gars d'Evolution Studios ont vraiment bien bossé ! Que ce soit au niveau des caisses, des décors, du ciel, des textures, c'est la classe ! Niveau sensations, maintenant, après un début laborieux, il s'avère que la prise en main est plutôt sympa. On ressent assez bien les sensations de pilotage, peut-être pas au niveau d'un Colin 2, mais on s'en rapproche pas mal. 5 vues sont dispos. Pour ma part, j'ai un peu de mal avec les vues intérieures, mais il y en a pour tous les goûts, et ça, c'est appréciable. On s'amuse à braquer, contre-braquer et des fois, on s'arrête juste pour contempler les décors et les effets du feu de dieu de "lens flare". Si vous voulez terminer le jeu de A à Z, cela vous prendra pas mal de temps, même si la difficulté globale n'est pas hyper élevée. Perso, j'ai bien accroché et je pense que ce jeu a des atouts non-négligeables pour séduire les gamers que nous sommes.

François (le copain de tous les copains)

LA VIDÉO, ÇA EN JETTE QUAND MÊME !

Que ce soit la vidéo d'intro ou les différentes vidéos présentant les pays dans lesquels se déroulent les différents rallyes, il faut avouer que la qualité est au rendez-vous. De plus, lors des présentations des étapes du championnat du monde, vous aurez droit, en français svp, à un petit speech bien sympa qui vous apprend deux ou trois petits trucs bien sympa sur le pays visité. On retrouve bien évidemment les différents protagonistes du championnat actuel, et ça, c'est bien agréable.



L'avis de El Tuco

C'est bien, mais c'est quand même une déception. Techniquement, c'est pas mal. Sur le revêtement de terre, c'est superbe. Mais ce n'est pas la grande simulation attendue. On lui préfèrera un colin Mc Rae 2, plus abouti au niveau de la conduite. Pour le reste, c'est quand même pas mal

8,5/10

9 Graphismes

Rien à dire, c'est de la belle 3D, les vidéos dépotent, les paysages, les bagnoles, le ciel, tout est d'un très bon niveau.

7,5 Animation

La physique des tutures est bien rendue, mais pas au niveau de Colin 2 qui reste encore la référence. La vitesse d'animation est correcte, mais on a connu plus rapide.

6 Son

Le point faible du jeu pour moi : le bruit des moteurs est correct, sans plus, et les musiques moyennes.

8 Jouabilité

Moyennant un léger temps d'adaptation, vous arriverez à effectuer des dérapages contrôlés sans problème, au stick ou à la croix.

8,5 Durée de vie

Très correcte, surtout si vous voulez finir tous les modes de jeu et obtenir tous les bonus.

En Conclusion

Ce titre est résolument un bon jeu de rallye pour qui aime l'aspect simulation mais pas trop poussé. Amateurs de caisses, vous serez comblés, non-amateurs essayez-le, ne serait-ce que pour la beauté visuelle.

8,5/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Airblade

Pour une fois qu'un titre original débarque, je ne vois pas quelle contrainte se poserait entre moi et le test de ce dernier. Personne justement. Et c'est avec une immense joie que je me lance dans deux pages sur le skate moderne, celui qui fait rêver les passionnés de sensations extrêmes. Ceux qui se lassent de Tony Hawk sur les différents supports découvriront de nouvelles sensations. À prendre ou à laisser, mon choix est tout tracé...

GRAPHIQUEMENT, C'EST UNE PERLE.

LE CINQUIÈME STAGE EST À PLEURER. D'UNE PART PARCE QU'IL EST BEAU, D'UNE AUTRE PARCE QU'AU MOINDRE FAUX-PAS, C'EST LA MORT ASSURÉE.

PS2 Une de vos connaissances vous ramène Airblade. Un prototype conçu pour voler à quelques centimètres du sol. La police cherche à s'en emparer, à vous d'en réchapper. Voici en deux lignes (ou trois selon la gueule de la maquette) la trame du scénario. Un peu court me direz-vous ? Vous savez, si les gens achètent des films porno, ce n'est guère pour les dialogues, ni le jeu profond des acteurs (quoique...). Un bouton pour le grind, un second pour le saut, un troisième pour le grab et un dernier pour les figures. Voici pour les commandes classiques. Les boutons R1 et L1 vous font tourner sur les rails ou dans les airs. Les différentes figures sont disponibles dans le menu des options. Vous n'en aurez pas de supplémentaires, même en finissant le jeu trente fois en moins de dix secondes. Mais elles sont nombreuses et vous aurez de quoi faire ! Bref, vous pouvez vous accrocher aux différentes barres et tourner autour des réverbères. À chaque fois, selon la direction que vous choisissez, vous prendrez une position différente. Il est vrai qu'il ne subsiste que six stages, ce qui est bien peu. Mais vu la difficulté de ces derniers, il vous faudra une bonne dizaine d'heures pour tous les découvrir (oui, on les débloque au fur et à mesure !). À chaque fin, une notation vous est attribuée, S étant la plus gratifiante. Mais vous n'obtiendrez cette note qu'en étant rapide, précis et un dieu des tricks. Bref, impossible. Bien entendu, vous n'aurez pas droit à l'erreur (ex : ne pas tomber une seule fois de votre Airblade). Direction le mode Bonus pour débloquer les nouveaux persos. Si vous êtes des habitués des Tony Hawk, vous trouverez

LES DÉTAILS SONT NOMBREUX.

PASSEZ PLUS DE TEMPS DANS LES AIRS QUE SUR LA TERRE.

LE STAGE DE LA VILLE EST IMPRESSIONNANT ET SUFFISAMMENT GRAND POUR S'ÉCLATER. PENSEZ À VOUS ACCROCHER AUX VOITURES DE FLICS...

SIX STAGES

UNE MOYENNE BIEN TRISTE, MAIS IL FAUDRA FAIRE AVEC. MALGRÉ LES CHALLENGES SUPPLÉMENTAIRES, LA RÉPÉTITION DES MISSIONS RISQUE DE VOUS LASSER RAPIDEMENT. SI VOUS POSSÉDEZ D'AUTRES JEUX QUE VOUS N'AVEZ TOUJOURS PAS TERMINÉS, VOUS RISQUEZ DE L'ABANDONNER AU BOUT DE QUELQUES HEURES. LES VOICI EN IMAGES...

Editeur : Sony - Concepteur : Criterion Games Genre : skate

LES SCÈNES COUPÉES SONT IGNOBLES. ON RETIENDRA LA PRESTATION DES ACTEURS PORNO. ET S'ILS NE LE SONT PAS, ILS FERAIENT MIEUX DE FONCER TÊTE BAISSÉE CHEZ MARC DORCEL.

LES GRINDS DIFFÈRENT DE CE QUE L'ON A L'HABITUDE DE VOIR.

MISSION IMPOSSIBLE

IL EST CLAIR QUE VOUS VOUS ARRACHEREZ PLUS D'UN CHEVEU (TUCO, LE POIL DE CUL, VU LA PAUVRETÉ DE SON CUIR CHEVELU). LA DIFFICULTÉ EST BIEN TROP ÉLEVÉE. À MON HUMBLE AVIS. LES PROGRAMMEURS ONT REMARQUÉ LA PAUVRETÉ DU NOMBRE DE STAGES ET ONT REHAUSSÉ LA DIFFICULTÉ POUR AJOUTER UN SEMBLANT DE DURÉE DE VIE. BREF, JE VOUS LAISSE AVEC CES QUELQUES PHOTOS.

DANS LES BONUS, VOUS AUREZ DROIT AU MAKING OF ET À DIFFÉRENTES PLANCHES SUR LES PERSOS

EN EFFECTUANT UNE FIGURE, VOUS POUVEZ EXPLOSER QUELQUES ÉLÉMENTS DU DÉCOR.

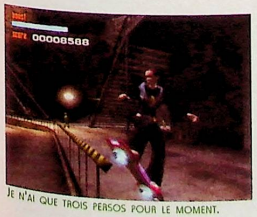
vos bases. À savoir, détruire quatre paraboles, trois camions, etc... Un système de missions. La seule différence avec le jeu d'Activision est que vous devrez tout réaliser d'un coup. Le temps limite renforcera le stress, même si vous gagnez dix secondes à chaque mission remplie. Les graphismes sont superbes, la maniabilité est bonne sans être extraordinaire, l'animation est honnête, le pire étant pour les voix françaises et la musique en général. Mais Airblade s'en sort avec les honneurs. Je conçois qu'on ne l'apprécie pas, mais c'est loin d'être un produit à éviter.

Kyo

L'avis de El Tuco

À moins de ne pas aimer le saucisson, le Skate et le futur, vous ne pourrez plus vous passer d'Air Blade. Il est certes un peu difficile, mais superbement réalisé. Les décors sont superbes, la modélisation sympathique et l'animation bien foutue. Que demande le peuple ?

8/10



JE N'AI QUE TROIS PERSOS POUR LE MOMENT.

EN APPUYANT SUR L1 OU R1, VOUS POUVEZ CHANGER DE DIRECTION.

9 Graphismes

Pour l'instant, trois stages sur cinq sont terrifiants. La moyenne est bonne, je n'ai rien d'autre à ajouter.

8 Animation

L'animation est plutôt honnête. Les étapes sont nombreuses durant les différentes figures.

4 Son

Il y a de gros efforts à faire sur les musiques du jeu. Elles saoulent rapidement et vous ferez comme moi au bout d'une heure : vous enlèverez la musique dans les options.

7 Jouabilité

Parfois très sèche, parfois pas assez. Les programmeurs devraient revoir ce détail s'ils prévoient une suite.

8 Durée de vie

Cela dépend de vous. Si vous êtes le type de joueur à vouloir terminer votre achat à 100 %, les nuits blanches risquent d'être nombreuses.

En Conclusion

J'aime beaucoup Airblade. Cela permet de marquer une pause entre les Tony Hawk deux et trois. L'innovation est bien présente et, malgré les quelques défauts, vous devriez l'apprécier à sa juste valeur. Maintenant, retenez bien que sa difficulté est très élevée. Mon test est définitivement à chier. Amusez-vous bien.

8/10

TESTS

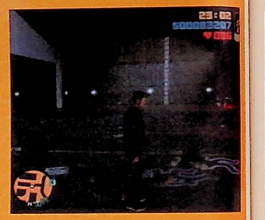
TESTS PLAY 2

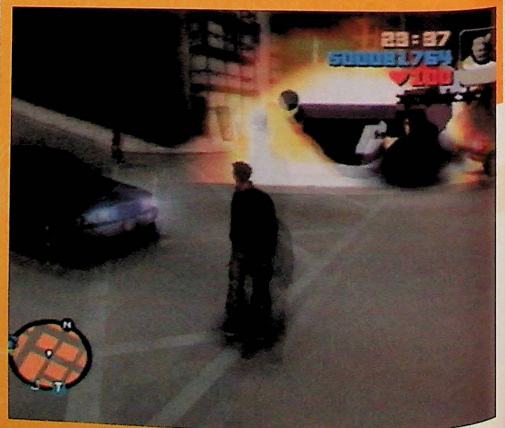
Gta 3

Curieux de voir qu'après tous les derniers événements, on laisse un titre comme GTA 3 sortir dans les bacs sans aucune protestation. Si vous avez trouvé les deux premiers GTA violents, c'est que vous n'avez guère joué au troisième. Si vous les avez trouvés d'une pauvreté affligeante, c'est que vous n'avez pas encore mis en marche le troisième. Rockstar Games nous déballe le grand jeu, et c'est à l'unanimité que l'on crie au chef-d'œuvre. Est-ce un crime de prendre son pied sur le thème de la violence ? Sans doute. Mais nous serons nombreux à en redemander. Où va le monde...

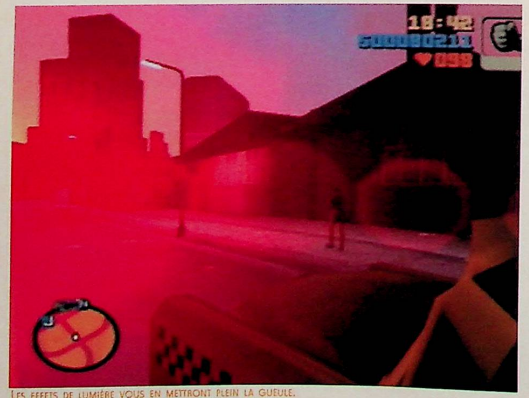
PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS...

... pendant que vous n'y êtes pas. Car si vous y étiez, personne ne survivrait. Vous connaissez la suite. GTA 3 est un carnage passionnant. Vous tuerez de différentes façons. Les armes sont nombreuses et vous pourrez bien évidemment atteindre vos cibles à l'intérieur de votre bolide. Pour cela, munissez-vous d'une mitraillette et jouez en vue interne. Choisissez gauche ou droite (R2 ou L2) et tirez à tout va. Les détails sont nombreux. Une personne meurt, des passants s'arrêtent pour observer le corps. Quelques minutes plus tard, une ambulance débarque. Restez à l'arrêt et vous risquez de vous faire voler votre caisse.





PS2 Le premier était un phénomène de mode. Après moult interdictions, le titre est tout de même sorti dans le monde entier. Si ce dernier s'est vendu, ce n'est guère pour son gameplay ou pour la beauté des décors, mais par principe. On tue des gens gratuitement, on vole des caisses où bon nous semble, il n'y a pas de limites à la connerie et ça, les jeunes adorent. Aujourd'hui, le contexte est différent. L'ignoble vue injouable des précédents opus fait place à une belle 3D. Les différentes intempéries sont bien gérées. Les trois quartiers sont suffisamment grands pour vous tenir des semaines, ne serait-ce que pour vous repérer. Il ne manque plus que le nom des rues et vous aurez l'impression de vivre une autre vie. Il ne fait pas bon de vivre à Liberty City. La violence est à 90 % présente et vous passerez le plus clair de votre temps à esquiver les balles, les pickpockets et autres malfrats. Les gangs sont nombreux. De la mafia au Yakuza, en passant par la Triade chinoise, personne n'a été épargné. La maniabilité au bout d'un certain temps est parfaite pour ce style de jeu. Le nombre de véhicules que vous conduirez est à tomber par terre. L'environnement est riche et les missions tellement nombreuses que vous n'êtes pas près d'en voir le bout. "Nombreuses" n'est peut-être pas la meilleure définition. "Diversifiées" seraient plus juste. Vous tirerez au sniper, piégerez des caisses avec une bombe, tuerez un gang qui s'en prend à votre patron, ou encore arrêterez les racailles en jouant le rôle du parfait policier, amènerez des clients à bon port ou sauverez des vies à l'aide de votre ambulance. Pour cela, selon le véhicule volé,

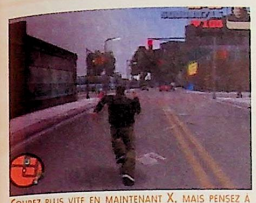


Les effets de lumière vous en mettront plein la gueule.

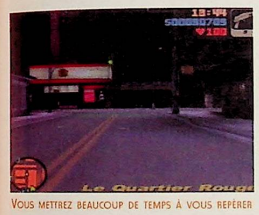
Editeur : Take Two - Concepteur : Rockstar Games Genre : unique

Restez tranquilles face aux flics. Les programmeurs ont su respecter leur intelligence artificielle... Deux de neurones...

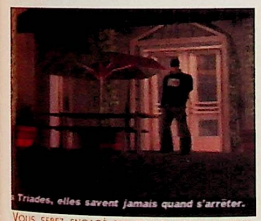
Le nombre de vues est plus qu'honorable. Dommage que l'on ne puisse pas voir le volant en vue interne.



Courez plus vite en maintenant X, mais pensez à reprendre votre souffle de temps en temps.



Vous mettrez beaucoup de temps à vous repérer en ville.

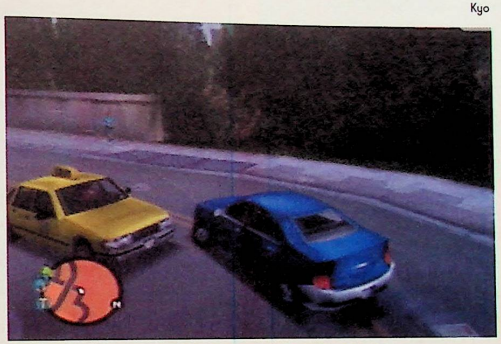


Les Triades, elles savent jamais quand s'arrêter.

Vous serez engagé par de nombreux mafieux, puis par des yakuzas. Tout est bon pour se faire une réputation.

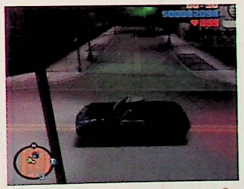
il vous faudra appuyer sur la touche R3 de votre Dual Shock (à savoir le stick analogique droit). Vous aurez toujours la possibilité de prendre le bateau, l'avion, le métro ou le train. Selon le quartier, vous trouverez des véhicules plus ou moins modernes et coûteux. Les six étoiles représentent le taux de danger (à six étoiles, les flics vous poursuivent partout, préparent des barrages à tous les coins de rue, vous mitraillent du haut d'un hélicoptère, etc...). À vous de foncer chez un spécialiste qui remettra votre voiture en état et changera la plaque d'immatriculation pour que vous puissiez passer inaperçu. En attendant le prochain Driver, GTA 3 est le meilleur compromis possible. Les nombreux acheteurs ne regrettent pas d'avoir déboursé 299 francs (prix modique par rapport à de nombreuses daubes disponibles sur ce même support). C'est une bombe et dès que vous aurez enclenché le jeu, le plus dur sera d'arrêter d'y jouer.

Kyo

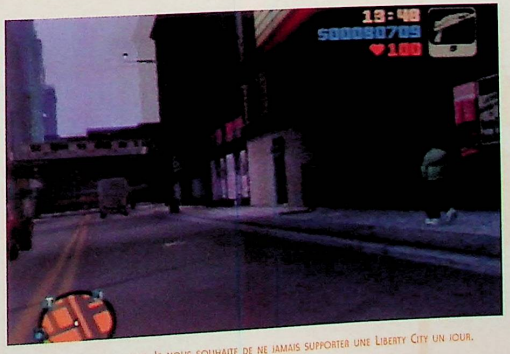


Les caisses se comptent par dizaines. Vous devriez trouver votre bébé très rapidement.

Les intempéries n'ont pas été esquivées et sont plutôt bien rendues.



Votre caisse se déforme trop rapidement... On lui reprochera ce léger défaut.



Les gens vivent péniblement. Je nous souhaite de ne jamais supporter une Liberty City un jour.

L'avis de François

Il faut avouer que je n'ai pas du tout, mais alors pas du tout été intéressé par les épisodes précédents. Malgré mes réticences, je dois bien avouer que GTA3 est une très, très bonne surprise. Réalisation sans faille, concept génial. Indéniablement le passage à la 3D et à la PS2 ont été bénéfiques à ce jeu. Un immanquable.

9/10

8 Graphismes

On verra mieux par la suite. Mais vu la grandeur de la ville, vous tomberez sous le charme. Personne n'aurait pu imaginer un tel niveau de la part de Rockstar Games...

7 Animation

Il y a mieux, il y a bien pire. Pour ce genre de jeu, elle est amplement suffisante.

10 Son

Avec les nombreuses stations de radio, vous devriez trouver des musiques qui collent à votre style de vie. Pour ma part, j'ai choisi de tuer des gens sur un fond de musique classique !

8 Jouabilité

Avec un peu d'entraînement, vous conduirez les différentes caisses sans aucun mal. Pour les scènes de tir, pensez à changer de cible avec les boutons R2 et L2.

10 Durée de vie

Trois quartiers immenses, des centaines de missions, un jeu à la durée de vie immense.

En Conclusion

Si vous possédez une console française, à moins d'être anti-violence, vous devriez foncer tête baissée au premier revendeur de votre quartier. Je ne pensais guère encenser un jour un GTA !

9/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Pro Evolution Soccer

Hip hip hip, hourra !!! La voili la voilà la dernière simulation du sport le plus populaire en France de nos amis de chez Konami, et ça ne sera pas une surprise si je vous dis que c'est le panard total !! Ici, exit le gameplay arcade des Fifas (en attendant le 2002 peut-être, mais perso, j'y crois pas trop...) et autres daubes. Les accros de futcheboll vont être gâtés (hein Nico Dav) car c'est à peu près dans tous les domaines que la meilleure simu du ballon rond à progresser par rapport à son aînée sur PlayStation première du nom.

Y sont beaux nos Français, vous trouvez pas ?

Je crois que ça s'appelle une toile de Barthez.

Heureusement que Fabien était là, sinon c'était perdu !!

PS2 "Putain, c'est trop bon, je peux mourir maintenant !". En gros, voilà ce que nous disait l'animateur le plus chauvin du PAF français, notre Thierry Roland national, quand la France a remporté la Coupe du monde en 98. Moi, j'ai pas envie de mourir maintenant (hein Fanfan) mais qu'est-ce que c'est bon de jouer à ISS nouvelle cuvée. Ah oui, c'est vrai, ISS ne s'appelle plus ISS, mais PES. Tant pis ! Qu'importe, loin des problèmes de licence et tout le tralala, le principal c'est le jeu, uniquement le jeu. Et là, clairement, on n'est pas déçu. Pour les quelques ignorants qui ne connaîtraient pas la série de Konami, il faut rappeler que ISS, c'est tout simplement la meilleure simu de football de tous les temps. Réalisme des animations, impression de pouvoir contrôler parfaitement les actions qui se passent sous vos yeux, graphismes tout à fait corrects (même si quelquefois légèrement inférieurs à la concurrence) et ambiance dans le stade excellente. Franchement, ISS, ça doit être le jeu auquel j'ai le plus joué, et le fait de nous avoir pondu un nouvel épisode de cette qualité, ça va pas arranger mes ampoules sur les doigts...

RÉALISATION

Côté réalisation, c'est du tout bon : les stades sont très bien modélisés, avec un public portant fièrement les couleurs de son pays, le terrain ainsi que les joueurs étant d'une finesse à toute épreuve. Certes, quelques joueurs peuvent être difficilement reconnaissables, mais dans la grande majorité des cas, no problema ! Au niveau des animations, alors là c'est la torgnole dans la tronche, encore mieux que les opus précédents, et c'est peu dire... Les détails sont juste hallucinants de précision, et le nombre de ces animations doit atteindre au moins les... et même plus !! Seule ombre au tableau, les commentaires pendant les matches... Désolé, mais Gérard Perron et Edgar Bureau, j'ai vraiment du mal à les supporter. Reste donc à couper les commentaires et à se délecter de l'ambiance du stade, qui est excccceeeellente.

Le bô jeu, y'a ke ça de vrai...

Eh oui, quand on joue à PES, c'est pas tant les différents modes qui sont importants (on reste très classique de ce côté-là, avec les modes Ligue, Coupe et Ligue Master) ou le fait de ne pas posséder les maillots et les noms réels dans quelques cas, mais on prend son pied à construire des actions à la sueur de son pouce et à planter des buts tous plus beaux les uns que les autres.

L'intro en image de synthèse n'est pas à la hauteur du soft.

PLUS VRAI QUE NATURE !!!

Je vous l'ai déjà dit dans le texte, mais là, franchement, c'est impossible de ne pas y revenir, tant le réalisme des animations va vous faire vous taper le cul sur votre chaise. Que ce soit pour la course (3 courses différentes maintenant !), les contrôles, les tacles, les fautes, les sorties du gardien, la présentation des équipes... En gros, sur tous les points, les animations de ce jeu vont vous laisser pantois d'admiration. C'est vraiment le gros, très gros point fort de ce jeu.

ALORS ???

Ben alors quoi ? Faut être ramolli du cerveau

Les stades sont très bien modélisés, la preuve en image.

Editeur : Konami - Concepteur : KCET - Genre : Simulation de football

ET LES GARDIENS DANS TOUT ÇA ??

On avait un peu peur que l'I.A des portiers soit trop faible, mais force est de constater que KCET a revu à la hausse cet aspect du soft, et c'est tant mieux. Comme dans les autres épisodes, vous pourrez effectuer des sorties dans les pieds en appuyant sur le bouton Triangle, et c'est un paramètre à ne pas négliger car ça pourra vous tirer de bien des situations ! Les envolées sont très belles, mais pourraient être encore améliorées. Quais, là, c'est pour chipoter, car des fois, faut bien chipoter !

Malgré les efforts du mur, rien n'y fera, elle sera au fond !! Entraînez-vous au coup franc, pour le moment j'en suis à 75 % de réussite...

pour pas comprendre qu'il vous faut absolument ce jeu, je sais pas moi, ruez-vous chez votre revendeur, vous ne le regretterez pas. Fans de ballon rond ou pas, ce jeu va vous tenir scotchés aux manettes pendant vos longues soirées d'hiver (hein Nico Dav !!). À la revoyure et bon jeu !

François (2 Kyo 0)

L'avis de El tuco

Une fois n'est pas coutume, c'est le dernier numéro et je peux le dire : c'est grâce à Kyo que j'ai apprécié ce jeu, et l'upgrade de la version française est tout simplement excellent. La meilleure simulation de foot sur console sans exception, et sans aucun doute.

8/10

Graphiquement ça arrache bien, vous trouvez pas ??

C'est pas Zizou, mais l'est content quand même le monsieur !

Regardez les pauvres gars du mur qui ne peuvent faire qu'une chose : contempler mon chef-d'œuvre de coup franc (modestie, it's such a lovely word...)

8,5 Graphismes

Franchement c'est très beau, on a déjà vu mieux, mais ça suffit largement pour ce type de jeu.

9,69 Animation

Pourquoi 69 ? Parce que c'est comme ça !! Na !! Pas grand-chose à ajouter, c'est le top du top.

7 Son

L'ambiance du stade est très bonne, seulement y'a deux clampins qui viennent gâcher le tout. Un conseil, douchez-leur rapidement le bec, ils sont pitoyables !!

9 Jouabilité

Mis à part le mal de pouce qui peut vous envahir après des heures de jeu intenses, elle est nickel chrome moyennant tout de même de nombreuses heures d'entraînement.

10 Durée de vie

Pour moi, y'a pas photo, elle est infinie, pour peu que vous trouviez un compagnon de jeu.

En Conclusion

La simu rêvée pour les accros du football, mais qui pourrait également convertir les non-adeptes, tellement ce jeu est réussi.

8/10

TESTS PLAY 2

Time Crisis 2

Trop cool... Moi qui avais déjà bien apprécié House of the Dead sur lennemi blanc (mais quon aime bien nous ici... vive la Dreamcast !!) de la PS2, vla ti pas quon me donne le test de Time Crisis 2 sur la console au noir blafard. Vu lengouement assez général qua suscité ce jeu au sein de la rédaction (nest-ce pas Ben...), je me suis dit que jallais bien méclater à tester ce jeu pour vous, et rien que pour vous, lecteurs adorés de Dreamzone. Quoi, jen fais trop ?? Mais non !

Quand vous abattez des ennemis à la suite, vous augmentez le nombre de hits (en haut à gauche) et vous comptabilisez plus de points.

PS2 Tout d'abord, il faut que je vous dise une petite chose, j'ai putain de grave mal aux bras ! Désolé mais fallait que ça sorte ! Promis, je ne serai plus vulgaire avec vous... En tout cas, quel éclate ce jeu, c'est vraiment un super défouloir.

ATTENDEZ QUE JE VOUS EXPLIQUE

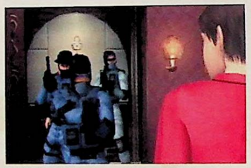
Ben oui quoi, faut bien que je m'exprime ici ! Bon, je pense que nous nallons pas nous étendre sur le scénario du jeu. En gros, vous devez sauver le monde car ya des méchants qui veulent tout faire sauter. C'est assez clair non ?? Vous l'aurez compris, l'intérêt de ce jeu ne réside pas dans le scénar, loin de là ! Ce qui est bien, c'est de bourriner comme un malade pour exploser tout ce qui se trouve à lécran, et comme dirait l'autre, c'est très réussi.

LES CLEFS DU SUCCÈS

Pourquoi Time Crisis 2 est une bombe ?? Pour plein de raisons. First, côté réalisation, je peux dire sans trop me tromper que c'est le plus beau jeu de tir réalisé jusqualors (House of the Dead et Confidential Mission sont battus, archi battus !). Les sons sont tout à fait corrects, mais les voix françaises sont pourraves de chez pourraves... Côté Gameplay, c'est trop fort ! Entendons-nous bien, je suppose ici que vous possédez le Guncon 2 (ou le 1) car au pad, c'est même pas la peine dy penser (dailleurs vous n'y aviez pas songé une seconde !). Le nouveau flingue est vraiment tip top, plus léger, plus petit que lancien, avec un bouton sous la crosse qui vous permet de recharger en tapant sur votre cuisse, un régal !! En un mot comme en cent, on prend vraiment du plaisir à blaster à tout va, doutant qu'on a envie de voir à quoi va ressembler le niveau suivant.

EN PARLANT DE NIVEAU...

Et justement, on en arrive malheureusement à l'aspect négatif du soft : le nombre de niveaux. En tout, vous en aurez trois, découpés en 3 sous-niveaux, avec les gros méchants Boss habituels de fin. Certes, si vous réglez la difficulté en très dur, vous ne parviendrez pas au bout en quelques parties !! Mais l'essentiel n'est pas là ! De toute façon, après 30 minutes de jeu, vous verrez que, comme moi, vous souffrirez d'une tendinite aiguë du bras, ou des deux bras... Ben oui, cest ça aussi qui relance l'intérêt du jeu



Police Secours Madame ! Alors comme ça, un certain Kyo est venu vous importuner ! «Ne vous inquiétez pas, nous allons lui faire la peau !"

Je crois que l'armoire cravatée ne vous veut pas que du bien !

: vous pourrez vous prendre pour Max Payne (vous savez, le jeu qui tourne sur les trucs qui plantent une fois sur deux !) avec un flingue dans chaque main, et je peux vous assurer que c'est trop bon ! Bourrin, mais bon.

DÉFINITIVEMENT DÉFOULANT !

Meilleur que l'arcade (l'eau à la fin du premier niveau est incroyablement plus belle !), avec différents modes de jeu qui permettent une durée de vie finalement acceptable. En gros, comme en petit, linvestissement dun flingue et de TC2 est de rigueur...

François (celui qui dit celui qui)

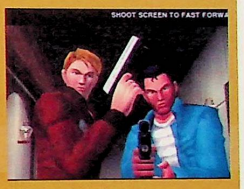
ENCORE PLUS, SIL VOUS PLAÎT, MONSIEUR NAMCO

Comme je vous lai dit dans le texte principal, le plus gros problème de Time Crisis 2, c'est la durée de vie. Au bas mot, il vous faudra environ 30 mn pour finir le mode Arcade (sic !). Mais ne vous inquiétez pas (si si), je vous vois devenir tout rougeâtre... Namco a eu la bonne idée de rajouter des modes de jeu des plus sympathiques. Mode Deux joueurs (écrans petits mais mode Link possible, moyennant tout ce que cela implique !), mode "Deux flingues", un dans chaque main (ah bon !!) et des mini-games plus ou moins réussis.

Editeur : Namco - Concepteur : Namco - Genre : Tir

SI JAMAIS VOUS AVEZ LE TEMPS D'ADMIRER LES GRAPHISMES...

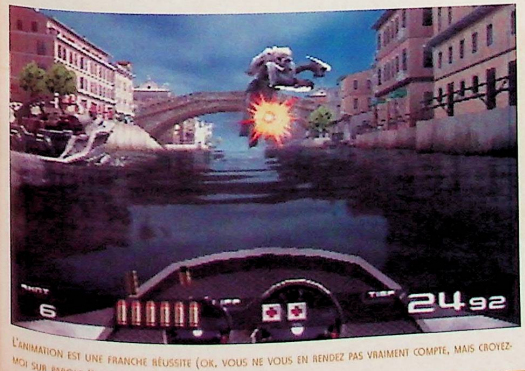
Cest sûr, ça ne sera pas évident de trouver le temps de mater le boulot des graphistes. Mais croyez-moi, ils ont vraiment peaufiné leur bébé avec la plus grande attention. On peut exploser de nombreux éléments du décor, et ça pète dans tous les sens. Les détails sont vraiment très bien pensés et feraient pantois dadmiration (jexagère peut-être un chouilla, là...).



Il vous faudra anéantir tous les ennemis présents à l'écran avant de pouvoir aller de lavant.

Ce niveau me rappelle un certain Confidential Mission sur Dreamcast (en plus réussi, je dois l'avouer...)

Les cut-scenes sont assez réussies, mais on a déjà vu mieux



L'animation est une franche réussite (ok, vous ne vous en rendez pas vraiment compte, mais croyez-moi sur parole !)

L'avis de Kyo

Même si ce dernier n'est pas récent en arcade, on ne se refuse pas une petite partie dès que lon croise sa borne. Aujourd'hui, la version console lui est supérieure. Le seul point noir étant labsence du flingue à retour de force. Je ne saurais que trop vous conseiller lachat du pack avec les deux flingues, même sil faut débourser quelques sous supplémentaires.

8 / 10

8,5 Graphismes

Du bon boulot, ça tue un peu la tronche (un peu mais pas trop non plus)

9 Animation

Tout est précalculé, donc, de ce côté-là, pas de problème. À deux, jai tout de même trouvé le jeu moins fluide quen solitaire.

7,5 Son

Les balles fusent de tous les côtés, les explosions sont assez bien retranscrites et les musiques quelconques.

9 Jouabilité

Franchement, le Guncon 2 est idéal car très léger et très précis. Au pad, cest autre chose, économisez plutôt pour pouvoir acheter le pack "jeu+Guncon 2".

7,5 Durée de vie

Ce genre de jeu nest pas réputé pour vous faire passer des centaines dheures devant votre TV, mais le rajout de quelques modes supplémentaires est vraiment bienvenu.

En Conclusion

Time Crisis 2 est un défouloir virtuel excellent, seulement pour pouvoir y goûter de la meilleure manière, il vous faudra investir dans le Guncon 2 (ou deux exemplaires, hein Ben...).

7/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Victorious Boxers

J'en ai rêvé, Empire Interactive l'a fait. Sortir Victorious Boxers en version française était un pari osé, mais je serai le premier à l'encenser pour que ses ventes cartonnent. Ce jeu montre à quel point EA Sports sont des amateurs en la matière. À quel point leur Knockout Kings est primaire. À quel point un petit groupe comme Kodansha peut offrir aux passionnés de ce sport un véritable jeu à se mettre sous la dent. Plus qu'une simulation de boxe, Victorious Boxers vous procurera des sensations uniques et, pour une fois, vous serez vraiment fiers d'enfiler des gants.

Esquivez le plus souvent possible. Pour cela, appuyez doucement sur le stick analogique gauche dans la direction souhaitée.

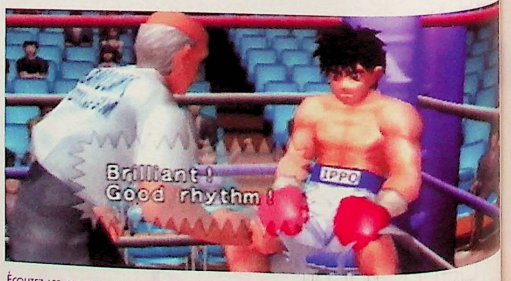
PS2 Pourquoi ai-je été si emballé ? Car, à première vue, ce produit d'une discrétion exemplaire avait tout d'une catastrophe. Des graphismes tout juste moyens, des héros en manque de charisme certain, et principalement, on compte sur les doigts d'une main les adaptations réussies d'un manga en jeu. Le premier match, je soutenais mon opinion, malgré une animation assez surprenante. Tenace, je tente deux autres matches. Surprise, je découvre de nouvelles possibilités, un produit technique malgré les apparences, et surtout, une maniabilité terrifiante. Le stick analogique est parfaitement utilisé. Le scénario est pitoyable mais on se prend au jeu d'atteindre la première place en compagnie du jeune Ippo. Si à deux le fun est moins présent (étant difficile à prendre en main, je doute que votre ami apprécie de se prendre une raclée deux fois de suite), le mode principal vous tiendra en haleine pendant des heures. Je puis vous assurer que vous suerez autant que les deux combattants. Que vous hurlerez tel un Rocky à la fin d'un match. Que vous cravacherez pour battre certains adversaires. Que vous bataillerez ferme avec votre cerveau pour trouver le point faible des autres concurrents. Mais qu'au bout du compte, vous serez surpris de votre dernier achat. Il n'a pas la campagne marketing d'un jeu Electronic Arts, les moyens financiers étant bien inférieurs. Et c'est son principal défaut. Vous ne pourrez jouer avec Ali ou Tyson. Mais vous connaîtrez enfin le meilleur jeu de boxe sur console. Côté fun, c'est un Punch Out en 3D. Les coups supplémentaires que vous débloquerez au fil du scénario sont exagérés, mais ajoutent du

Beaucoup de combats, vous ne risquez pas d'être déçus.

Le Story Mode est suffisamment long. Les programmeurs ne se sont pas foutus de nous !

La quête sera longue et périlleuse. C'est beau la boxe...

L'animation est sans nul doute le point fort du jeu.



Écoutez les conseils répétitifs de votre entraîneur.

Editeur : Empire Interactive - Concepteur : Kodansha - Type : boxe

Bloquez votre adversaire dans un coin pour balancer un crochet du gauche suivi d'un crochet du droit. Il ne saura plus où donner de la tête.

J'en connais un qui va se manger un uppercut dans les secondes qui suivent. Et pour une fois, ce n'est pas moi...

Si vous massacrez votre adversaire, ce dernier aura quelques difficultés à se relever.

Bien entendu, vous n'êtes pas à l'abri de quelques éraflures !

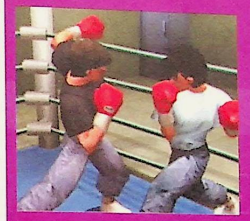
L'avis de El Tuco

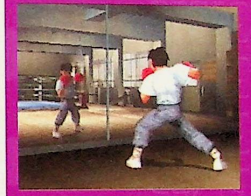
Il est clair qu'au départ, je charriais Kyo en lui disant que pour le moment, aucun jeu de boxe n'avait bénéficié de suffisamment d'attention technique pour vraiment susciter l'intérêt. Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, et c'est chose faite. Le titre est bon et il y a moyen de bien s'amuser avec, et c'est déjà pas si mal.

9/10

ROUND TO GLORY

Ok, c'est le sous-titre du jeu, je ne me suis pas foulé sur ce coup-là ! Bref, soyez attentifs. Dès que vous aurez gagné le premier tournoi, le staff de fin apparaît. Mais vous êtes très loin de la fin du jeu. Pour la suite, retournez dans le mode principal et descendez tout en bas. Pour les coups supplémentaires, il vous faudra vaincre plusieurs adversaires pour les débloquer. Certains n'en auront qu'un seul en plus, d'autres quatre. Enfin, le produit est suffisamment complet pour vous tenir des heures durant.





gameplay. Les héros que vous incarnerez par la suite sont tous différents dans le comportement, la résistance et la rapidité de déplacement. Vous devrez prendre quelques minutes pour les manier correctement. La bataille contre l'ours est difficile et complètement décalée. Mais je rappelle que Victorious Boxers est avant tout une adaptation d'un manga célèbre. Maintenant, vous serez déroutés par l'absence d'une barre de vie. Mais c'est mieux ainsi. À vous de faire attention à votre endurance. À vous de taper l'ennemi de façon intelligente. Si vous le mitraillez du même côté, il sera affaibli plus rapidement. Si ce dernier est grand, passez sous sa défense et cartonnez-le au ventre en terminant par un uppercut. Si vous tapez tout le temps comme un bourrin, vous serez fatigués au bout du cinquième round. Vous vous prendrez au jeu au bout de quelques matches. Et ne vous fiez surtout pas à votre premier jugement.

Kyo

7 Graphismes

Les rings se ressemblent, le public aussi. Votre entraîneur a vraiment une pauvre tête, mais les fans reconnaîtront leurs héros. Mais ce n'est pas le point fort du jeu.

9 Animation

La meilleure face aux autres produits du même genre. Les boxeurs bougent très bien, les différentes attitudes lors d'un coup puissant sont excellentes. Certains programmeurs devraient prendre exemple. Là au moins, nous avons l'impression de faire mal.

7 Son

Du très bon, comme du mauvais. Vous n'aurez guère le droit aux commentaires baveux d'un acteur français payé au smic. Et ce n'est pas plus mal ! Les musiques sont entraînantes, mais certaines peuvent être coupées sans difficulté...

9 Jouabilité

Après un petit entraînement, vous l'adopterez. Haut, vous avancez. Bas, vous reculez. Droite et gauche... euh... vous allez à droite et à gauche ! Pour le reste, c'est classique mais très efficace.

9 Durée de vie

Avec le nombre impressionnant de persos à débloquer, Victorious Boxers vous assure des heures de boxe intenses.

En Conclusion

Si les autres testeurs ne l'ont pas aimé, c'est qu'ils devaient le rédiger sur une demi-page. Par conséquent, ils ont dû y jouer une dizaine de minutes. Dans ce cas précis, je conçois qu'il ne plaise pas à grand monde. Comme je vous l'expliquais, on prend son pied au bout de quelques rencontres.

9/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Half Life

Editeur : Sierra - Concepteur : Gearbox Software - Genre : F.P.S

Half Life, c'est plus qu'un jeu, c'est un mythe. Au moment de sa sortie en 1998, ce fut une véritable aubaine pour les amateurs de Doom Like (pardon FPS), qui allaient enfin pouvoir s'éclater à plein temps. Un peu d'aventure dans un contexte volontairement gore, et vous voilà dans une phase originale pour l'époque, et salvatrice pour tous les amateurs du genre en particulier. Il n'y a pas à dire, Half Life est un monument du monde vidéoludique, et sa conversion sur Play 2 plutôt une bonne nouvelle.

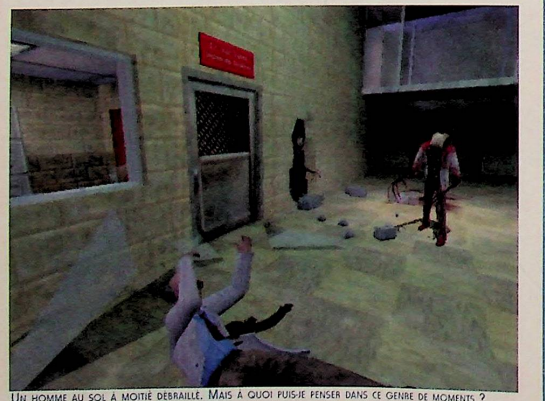
Le but d'un FPS est de tirer tout en restant mobile. Je tenais à le préciser car, pour ma part, ce n'était pas encore très clair dans ma tête.

Remarquez comme je tiens bien mon arme. Cela fait viril et les femmes aiment ça.

PS2 Gordon Freeman (rien à voir avec le manga, et encore moins avec le film de Gans) est un scientifique bien pépère qui fait des petites expérience de temps en temps. Seulement, un jour, dans le bordel spatio-temporel, il peut arriver que tout se brouille et que pour le coup notre scientifique se transforme en un guerrier solide et efficace. En effet, ce jour-là s'est ouvert une porte vers un autre monde où d'infâmes créatures en quête de chair fraîche et de domination ont décidé de passer le seuil du laboratoire de notre ami et de tout foutre en l'air. Il faut survivre, et vous voilà obligé de sortir les doigts du... nez et de vous mettre en quête de tout ce qui pourra éradiquer la bestiole. Bourrin, bourrin, et rien ne change, il suffit de tirer dans le tas et de foutre le camp au plus vite (d'autant plus que l'arsenal mis à votre disposition pour éradiquer les méchants aliens n'est pas ce qu'on appelle réduit). Pas si vite, Half Life apporte quelques nuances qui lui donne son charme et sa personnalité. En effet, non seulement il y a des possibilités différentes pour évoluer et finir le jeu, mais il est aussi possible d'alterner entre différentes méthodes. De plus, l'intelligence artificielle n'est pas usurpée à l'intérieur du soft. En effet, que ce soit les ennemis ou vos hypothétiques alliés, ils réagissent selon les évènements. La plupart du temps de façon somme toute prévisible, mais la majorité du temps réaliste. Si cela ne suffisait pas à vous faire sentir la particularité du titre, le mode Coopératif y parviendra certainement. Suivez avec un pote une histoire parallèle, où en binôme vous affrontez créatures et autres réjouissances avec deux fois plus de bordel. C'est un peu bœuf, mais très détendant pour les nerfs.

Là, je me fais tirer dessus car je n'ai toujours pas trouvé le bouton de tir...

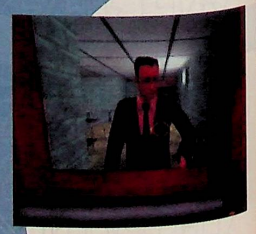
Remarquez la jolie poutre au-dessus de ma tête. De quand date-t-elle ?



Un homme au sol à moitié débraillé. Mais à quoi puis-je penser dans ce genre de moments ?

QUOI DE NEUF BABY

Eh bien on ne peut pas dire que ce soit la joie ! En effet, dans la mesure où la conversion de la version PC vers la version PlayStation 2 respecte les tenants et les aboutissants de cette dernière, on ne peut pas dire que ce soit la fête en termes de nouveautés. D'un point de vue graphique, la modélisation des personnages est la même, la gestion de la lumière aussi. L'animation n'est pas en reste, puisque quelques ralentissements subsistent encore. Cependant, on peut souligner une chose qui est différente, c'est la gestion des commandes au pad. Très bien réussies, elles assurent une bonne ergonomie et restituent bien les sensations. Enfin, sa prise en main est facile et efficace.



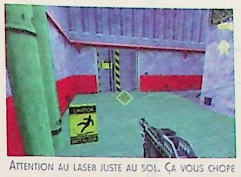
TECHNIQUEMENT UN PEU DÉPASSÉ...

Les années ont passé, et Half Life porte les marques de son époque et a vieilli. Bien ou mal, c'est à vous de voir, mais on a un peu le même sentiment que pour Red Faction : on n'est pas du tout impressionné. D'autant plus qu'aucune amélioration technique notable n'est à signaler. C'est plutôt les vaches maigres et la conversion bête et méchante semble avoir été le seul leitmotiv des développeurs. La modélisation est correcte et les décors sympathiques, pas de quoi se taper la tête contre le cabestan. L'animation est quant à elle en demi-teinte, puisqu'il y a quelques notables ralentissements ici ou là. Rien de terrible, mais quand même un tout petit peu énervant. Pendant qu'on est dans les choses qui agacent un peu, on soulignera le fait que les loadings sont un peu trop fréquents. Pour le reste, Half Life est plutôt une bonne surprise, et les amateurs de la version PC ne trouveront rien à redire en jouant au paddle sur la PlayStation 2. Quant à ceux qui ne connaissaient pas Half Life avant de voir ce test, il y a des occasions de rattrapage qui ne se ratent pas, et tout amateur de jeu vidéo qui se respecte ne louperait pas cette aubaine sur la PS2

El Tuco

On ne tourne jamais le dos à un Tuco. Gare à tes fesses !

Le jeu va enfin commencer. J'en ai des frissons.



Attention au laser juste au sol. Ça vous chope les jambes et après, Synthol ne pourra plus rien pour vous.

L'avis de Titia

Légèrement supérieur à Red Faction sur le plan graphique, et bien au-dessus du point de vue de l'I.A, je ne saurais que trop vous conseiller de l'acheter. Mais tout le monde s'en moque. L'important étant : vous ai-je déjà parlé de mon amour pour Christophe Gans ?

8/10

Ouh, on se croirait dans une pub pour l'armée de terre. Comme je les envie ces beaux mecs musclés !

Ce serait bien la première fois que je jouerais le rôle d'une femme !

J'ai pris cette photo lors de mon séjour au Planet Hollywood. Là, c'est moi et Christopher Reeve.

Le jeu à deux réchaufferà vos longues nuits d'hiver. Pour ma part, il m'en faudra bien plus...

Un coffre sous mes yeux. Que faire ? Ah oui, le trouer. Ça c'est ma spécialité.

Beaucoup trop de sang. Je dis non à la violence !

7 Graphismes

Il n'y a pas de quoi se taper la tête contre le cabestan. C'est une bonne restitution de la version PC, sans qu'il n'y ait eu d'amélioration ici ou là qui permette de différencier cette version Play 2 de celle de 1998 : dommage.

7 Animation

C'est dans la globalité relativement fluide, mais il subsiste un peu partout quelques ralentissements. Le mode en coopératif est singulièrement bien réalisé, et son animation est savoureuse.

9 Son

Aucun problème de ce côté-là : les différents sons d'ambiance, des armes et des personnages sont également bien restitués.

9 Jouabilité

La conversion du clavier PC au pad de la PlayStation 2 est réussie. La prise en main est relativement facile. Les différentes options avec la manette Play 2 sont judicieuses et efficaces.

10 Durée de vie

Heureusement que du passage du PC à la PlayStation 2, le jeu s'est vu agrémenté de deux nouveaux modes de jeu, ce qui rallonge un peu plus sa durée de vie, relativement courte sans ça.

En Conclusion

Un jeu de légende dont la venue sur la PlayStation 2 ne peut pas laisser indifférent. Il est clair que le titre a pris un coup de vieux, mais le mode Coopératif parvient à remonter le moral des troupes. Half Life n'a pas tiré toutes ses cartouches.

8/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Gun Survivor 2 : BioHaZard Code : Veronica

Si vous êtes des adeptes de shoot et qu'en plus vous êtes de fervents admirateurs du monde de Resident Evil, il est fort possible, c'est même carrément évident, que vous allez être intéressés par ce soft qui réunit ces deux éléments essentiels pour le joueur décrit juste ci-dessus : le monde de Resident Evil et le jeu de Shoot.

PS2 On se répète, mais il faut que les choses soient claires pour tout le monde, alors tous ceux qui sont intéressés peuvent commencer à lire le test. Pour les autres, ce n'est pas la peine de s'emballer, Dreamzone fait 132 pages, et ils devraient y trouver de quoi faire leur bonheur. Au fait, ça existe un gars qui aime les jeux vidéo et n'aime ni les jeux de Shoot, ni les Survival-Horror ? Sans être sexiste, ni misogyne (maman, je m'excuse par avance de la connotation que certains pourront donner à mes propos - oui Kyo, je m'excuse aussi pour toi, mais tu sais, être misogyne ne signifie pas que je ne t'apprécie pas, et de toute façon, je ne le suis pas), il faut être une adepte de Tétris et de jeux golf pour n'en apprécier aucun des deux. Et encore, en cas extrême, jouer à l'un des deux, ce peut être défoulatoire. À moins que vous soyez tous des Kyo en puissance, qui a une méthode bien à lui pour passer ses nerfs. Ce dernier pour se détendre, collectionne les bidets. Il en a près de 72 !

Je suis sûr qu'une fois que j'aurai chopé cet AK47, j'éradiquerai encore plus de zombies

Oh, c'est dégueulasse, tu pourrais utiliser un mouchoir !

C'est pas la peine de faire cette tête-là, on n'ira pas plus vite !

Critical est un mot qui indique en terme plus posé que vous êtes dans la mouise...

Celui qu'il préfère est grec. Il est entièrement en céramique et Rastapopoulos s'est lavé le pétard dedans. Mais nous nous écartons du sujet. Gun Survivor 2 a un principe : il reprend les personnages-clés de Resident Evil Code Veronica, leur plante un flingue ou plusieurs à la main et vous lâche dans des décors mal modélisés qui rappellent vaguement le soft. Les monstres y sont nombreux, et eux aussi viennent directement du soft de Capcom. Il ne vous reste plus qu'à faire parler la poudre et tirer dans le tas.

TECHNIQUEMENT TRÈS LIMITÉ

Il convient de préciser que tout cela se fait à votre convenance, étant donné que vous pouvez vous déplacer comme vous le voulez et où vous voulez pour éradiquer du zombie. Évidemment, il convient de préciser que ceux qui ont mangé du steak tartare avant de mettre en route le soft vont avoir tendance à se laisser envahir par une envie subite

SOUS DE MEILLEURS AUSPICES ?

Après la large déception technique et conceptuelle de Gun Survivor 2, Biohazard : Code : Veronica, il est clair qu'il va falloir se méfier des suites apportées à la série des Gun Survivor. Celle qui s'annonce nous paraît pourtant nettement plus appropriée. C'est Dino Crisis qui sera repris et transformé en Shoot. Les premières photos que nous vous présentons dans le présent thème laissent augurer plein de bonnes choses. Tout d'abord d'un point de vue graphique, les modélisations apparaissent quand même moins approximatives. De plus, comme dans un vrai shoot, vous n'aurez plus à vous soucier des déplacements dans l'espace, l'ordinateur s'en chargeant pour vous. Il ne reste plus qu'à être patient.

On les a testés pour vous

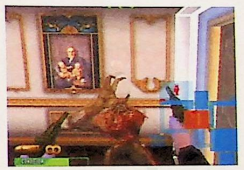
Editeur : Capcom - Concepteur : Capcom - Genre : Shoot

Du sang, de la sueur et de la chair putride, oui c'est un zombie !

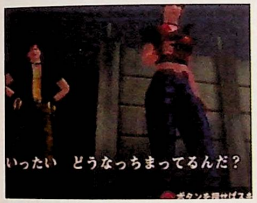
Ici aussi on respecte l'adage "les femmes et les enfants d'abord"

C'est ce qui s'appelle tirer du zombie à bout portant

Encore un qui a bouffé une pile atomique et qui saigne fluo...



Il y a des décors qui sont plus que familiers tant on y a passé du temps pour y résoudre une certaine énigme (de bons souvenirs)



Quelques scènes cinématiques viennent agrémenter les phases de shoot

L'araignée, l'araignée. Lala lala la la lala lalalalala la. Après, je sais plus, mais la vanne est lancée.

L'avis de Kyo

Que c'est mauvais, que ça sent le recyclé, que ça manque de fun, que ça respire le produit Capcom à cent kilomètres, que je ne vous conseille pas de l'acheter, même si vous êtes fans, que je ne sais plus quoi écrire donc je vais m'arrêter là...

2/10

de... comment dirons-nous... d'évacuer en urgence le rappel de repas qu'ils vont avoir à l'écran. Mais ça, c'est uniquement pour les âmes sensibles. Parce qu'à ce niveau-là, on s'attendait à plus de gore que cela. La maniabilité est approximative, et il faut le dire, à un moment donné, même les plus grands fans seront obligés d'admettre que c'est mauvais. C'était bien la peine de se donner du mal pour reprendre un bon jeu et de le faire se muer en un autre genre tout en en gardant les principes et les personnages, mais en en éjectant par la même opération toutes les qualités techniques... Cela s'appelle du gâchis. Mal réalisé, mal animé, mal bruité, mal pensé, mal fait, mal tout cours, mal propre, mal baisé (ah non, pas là, on avait dit qu'on parlerait pas des trucs persos), en bref et en clair : Gun survivor 2 : Biohazard Code : Veronica, c'est nul.

El Tuco

Quel est le saloupio qui t'a vomi dessus comme ça ?

4 Graphismes

Franchement, à moins d'avoir des actions chez Capcom, il convient de dire et de préciser qu'ils sont mauvais. Prétendre le contraire serait un mensonge honteux. Donc on ne va pas le dire et simplement résumer pars trois lettres : bof.

8 Animation

C'est rapide, c'est fluide, il n'y a vraiment pas beaucoup de ralentissements - en tout cas ils ne sont pas préjudiciables à l'ensemble.

8 Son

Les armes et les zombies sont assez bien rendus au niveau sonore. En tout cas, on ne s'ennuie pas en les écoutant.

8 Jouabilité

C'est simple et efficace, avec une prise en main assez rapide.

7 Durée de vie

Tout dépend de votre réceptivité au moment de prendre le pad. Parce qu'il est certain qu'il faut très peu de temps avant de s'ennuyer.

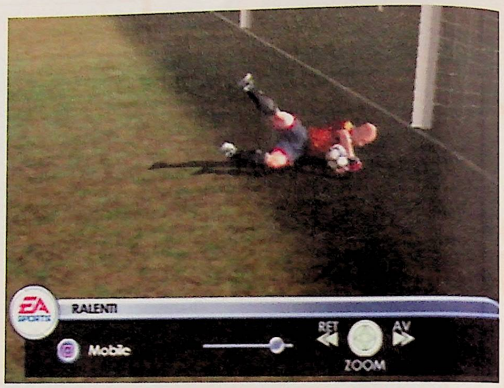
En Conclusion

Peu d'intérêt, pas de prouesse technique et on finit par se demander à quoi ça sert si ça ne nous fait même pas un peu plaisir. En conclusion, ce n'est vraiment pas terrible.

4/10

FIFA 2002

Avé la compagnie, ça va vous ?? Moi ça va (trop fort l'entrée en matière...). Ben oui, je suis désolé, je suis pas hyper inspiré, et c'est peut-être parce que je viens de vous tester le dernier opus de chez EA Sports. Le Fifa 2002 est arrivé et, même s'il n'arrive pas à la cheville de Evolution Pro Soccer - autant être clair tout de suite -, il apporte tout de même des innovations par rapport à son prédécesseur. Ici, exit le gameplay à la ISS, c'est de l'arcade pure et dure, mais on peut apprécier de voir que des efforts ont été fournis.



Eh oui, notre Fabien national... Il est vraiment trop fort ce petit chauve (moi j'aime bien les chauves !)

PS2 Après les promesses d'Electronic Arts faites concernant le gameplay et les premiers screenshots plutôt réussis sur le jeu, on était en droit de se demander si le dernier Fifa n'allait pas révolutionner le foot en chambre (ouh là... je m'emporte !). Malheureusement, dès qu'on lance le jeu et qu'on se met à son paddle, l'euphorie qui nous avait gagnés l'espace d'un dixième de seconde (c'est le temps qu'il faut à X-OR pour revêtir son armure de combat...) redescend aussi vite (le temps qu'il faut à X-OR pour se dévêtir et pour se mettre au pieux avec sa X-Orette...).

ET POURTANT

On a vraiment de quoi être déçu car, en premier, ce qui nous vient à l'esprit, c'est que c'est très zoli ! (pas autant que le scaphandre d'X-OR, mais pas loin !). Matez les

L'INTRO EN IMAGES

Bon, voyons voir ce que nous donne l'intro de ce jeu. Elle est réalisée en image de synthèse et dure environ 1min30 (tain l'info !). Graphiquement c'est assez chouette, mais bon, c'est pas non plus le nirvana... L'animation des persos est correcte, sans plus, et on aurait pu s'attendre à une intro plus réussie au niveau des graphismes, surtout si l'on se réfère à la réalisation globale du titre. La musique est plutôt à chier, mais bon, les goûts et les mélodies... En gros, très, très moyen.

Moi quand je suis content, je l'exprime...

Les joueurs au garde à vous avant le coup d'envoi.

Editeur : Electronic Arts - Concepteur : EA Sports - Type : Football

Roberto Carlos dans ses œuvres.

Vue d'ensemble pour vous montrer les bô fumigènes au loin.

La conduite de balle légendaire de Zizou.

Bien sûr, les intempéries sont de la fête, la réalisation de la pluie est super quelconque...

EH DOC, ZE CROIS BIEN QUE Y'A DES CH'TIS SOUCIS !

Ben oui, y'a des petits bugs... Bon, c'est sûr, quel jeu ne comporte pas, ici ou là, des petits bugs de collisions ! Surtout pour ce qui concerne des jeux de ballon rond. Je ne veux pas ici enfoncer le clou encore plus, mais plutôt montrer des situations qui peuvent en devenir assez marrantes... En tout cas, le point positif, c'est qu'avec les replays, vous pourrez vous amuser à chercher la petite bête, et forcément vous la trouverez... Une des photos me fait penser à la fameuse position de "la brouette japonaise", pas vous ?

L'avis de Kyo

Fifa est sans nul doute le jeu de foot le plus honteux de sa génération. Dans l'ensemble, les améliorations sont minimes et il trouve le moyen de ramer. Une honte de la part d'un tel éditeur. Un produit à revoir du tout au tout. Il ne suffit pas de jolis effets de lumière pour sortir un bon jeu de foot.

5/10

tofs et vous comprendrez... Moi qui suis un inconditionnel de Pro Evolution Soccer, je dois bien avouer que ce dernier est battu en matière de décollement de rétines ! Les stades, les joueurs, les tribunes, tout est 'achement bô ! Pour ce qui est de l'animation, je la trouve également assez réussie : l'entrée sur le terrain, les scènes d'expression de joie (et de pas joie), et bien sûr les mouvements des footballeurs sont plutôt pas mal.

LÀ OU ÇA FAIT MAL...

Vous l'aurez compris, c'est au niveau du gameplay que le vin tourne au vinaigre. Pour les connaisseurs des épisodes précédents, vous savez déjà que Fifa, c'est de l'arcade bien bourrin. Vous prenez un joueur, vous parcourez le terrain et vous allez marquer votre but ! C'est cool hein ?? La cuvée 2002 c'est... idem ! Dommage, car les quelques nouveautés qui ont été implémentées venaient d'une bonne intention. Vous pouvez désormais doser la force de vos passes (réalisables au stick droit), chose absente de la version 2001. Cette option relance sensiblement l'intérêt du soft, mais encore une fois, cela est gâché par un paramètre : l'I.A ! Rares sont les actions où vos collègues anticipent vos actions (quand ils le font, ils lèvent le bras, trop fort !), donc, du coup, vous vous retrouvez souvent tout seul, d'où le caractère bourrin de ce soft !

VERDICT

C'est bô (très même !), ça bouge plutôt bien, mais le gameplay n'arrive pas au lacet d'un PES. À bon entendeur...

François

9,2 Graphismes

Le point fort... C'est cool, ça en fait un !

8,4 Animation

Très correct, ça bouge bien, les feintes sont marrantes, pas de ralentissements, normal quoi !

7,4 Son

Pas catastrophiques mais pas mémorables non plus, comme d'hab, les commentaires sont saoulants. Il semble que cela soit rédhibitoire pour les jeux de foot...

7,7 Jouabilité

C'est bien bourrin, mais en même temps, quelques efforts pour le système de passes ont été faits, bonne initiative.

6,5 Durée de vie

Perso, quelques heures de jeu, pas plus. Ce qui m'intéresse, c'est pas les graphismes, c'est le fait de construire des actions, faire du bô jeu quoi (vous connaissez PES ?), et là... heuhhh...

En Conclusion

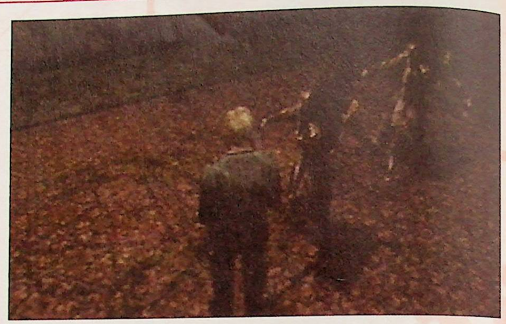
Pour qui aime l'arcade dans les jeux de foot, allez-y, d'autant plus que les graphismes vont vous tenir scotchés devant votre écran. Pour les autres, vous connaissez Konami ???

6,9/10

TESTS PLAY 2

Silent Hill 2

O rage, ô désespoir... Ce ne sont que deux pages, deux malheureuses petites pages hélas, qui me seront accordées pour ce test béni des Dieux. Vous résumer toute la grandeur de Silent Hill 2 en 2000 caractères maximum, c'est... comment dire ? C'est une torture cruelle et ignoble que seul notre rédacteur en chef, Son Infamie Kyo, pouvait me faire endurer à moi, petit ange délicat descendu du ciel pour faire le bien sur Terre et pour protéger le monde de tous les méchants ! J'ai donc eu peine à m'y résigner, et ce n'est que sous la menace du fouet (quelle petite coquine ce Kyo...) que je me suis finalement vue céder à la chose...



Juste une photo pour vous dire que les captures sur PS2, ça rend toujours mal...

PS2 Le célèbre poète Duke Nukem a dit un jour en se recoiffant devant la glace : "Dieu m'a créé pour satisfaire les gonzesses..." (encore qu'il faut pas être difficile sur la marchandise...) : de la même manière, je dirais aujourd'hui : "Konami a créé Silent Hill 2 pour me satisfaire moi, c'est un fait"... Parce que Konami, il me connaît bien, et Konami, il sait que je le vaux bien. Enfin, plus généralement, Konami a peut-être aussi voulu satisfaire tous ceux qui prétendent avoir du poil sur le torse et du monde dans le caleçon, tous ceux qui risquent leur vie au survival tous les soirs, tout seuls dans le noir (car Silent Hill 2, c'est un petit plaisir égoïste qu'on ne partage avec personne...). Mais qu'est-ce qui fait la puissance d'un Silent Hill vis-à-vis du survival en général ? Eh bien non pas sa technicité en réalité, mais son univers et son atmosphère. Toute la clé du succès est là : plongé dans une situation des plus réalistes, on y croit et on a les chocottes. Silent Hill 2, c'est avant tout un scénario dramatique, une histoire d'amour, une enquête sur soi-même lors une longue marche au sein de ce purgatoire qu'est la ville de Silent Hill (seul élément récurrent avec le premier opus). S.H. 2, c'est aussi un univers violent que son, lumière et mise en scène viennent enrichir d'un troublant réalisme. Je vous le dis : les plus grands films d'horreur des années 70 et 80 (et je parle en connaissance de cause) ne vous soutireront pas le 1/3 de tout ce que S.H. 2 pourra vous faire ressentir : ici, le malsain, la violence et la terreur n'ont pas de limite.

Les ombres portées sur le sol sont parfois bluffantes...

Des nappes de brouillard qui vous cloueront...

Les cinématiques précalc' et temps réel s'enchaînent plutôt bien...

Technique à l'appui

Pour nous amener à tel résultat, Konami aura dû procéder à quelques efforts du côté de la technique afin de rendre au mieux le réalisme des choses. Les graphismes des décors (3D), s'ils ne sont pas dénués de défauts, n'en admettent pas moins finesse des textures et beauté visuelle, tout spécialement en milieu clos. D'autres effets, comme les nappes de brouillard, les ombres portées, etc. sont également du plus bel effet. Là où le bât blesse hélas, c'est dans l'animation du personnage et sa prise en main un peu chaotique : de ce côté, c'est clair, il vous faudra de la patience et de la contenance dans les premiers temps. En compensation, une durée du jeu irréprochable pour ce qui concerne le Survival Horror (une dizaine d'heures en l'occurrence) ainsi qu'un éventail de quatre à cinq fins différentes devraient vous faire oublier les quelques désagréments, d'autant qu'ils s'ajoutent à la difficulté progressive de l'aventure et la découverte elle aussi évolutive d'un bestiaire. Quoi qu'il en soit, je dirais pour ma part que Silent Hill 2 pourrait se permettre bien des erreurs qu'il n'en demeurerait pas moins à mon sens le meilleur jeu jamais créé à ce jour, ne serait-ce que par l'impact qu'il peut créer instinctivement en nous : instinct de survie et terreur oppressante vous connaîtrez...

Titia

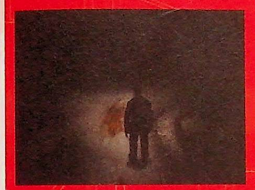
Contrairement à Alone 4, ici, votre torche n'est pas dirigeable à volonté...

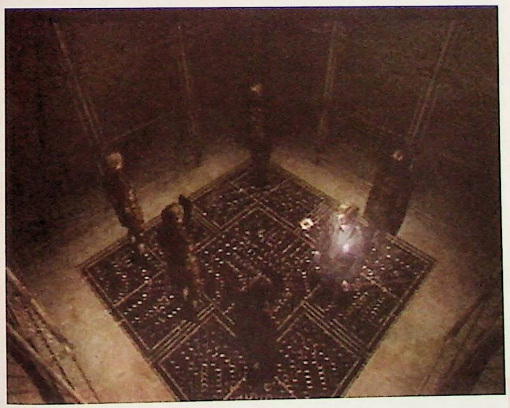
Un passage un peu gore... mais vous comprendrez...

Editeur : Sony - Concepteur : Criterion Games - Genre : skate

MON PETIT PARADIS À MOI

Aaaah quel bonheur ! Tous ces monstres infâmes, cette insalubrité, ce côté malsain et la violence qui règne dans ce Silent Hill 2 me font chaud au cœur ! Toute la magie du jeu est là, dans son univers et ses décors, et vous comprendrez également bien vite que ce sont eux qui font monter la tension en pression...





Une énigme à la con... encore...

On ne voit pas grand-chose, mais ça, c'est la position pour faire caca.

Une deuxième photo pour vous dire que les captures sur PS2, ça rend vraiment pas bien...

L'avis de Tuco

Franchement, même si d'un point de vue technique c'est décevant et qu'on était en droit d'avoir beaucoup mieux, il n'en demeure pas moins que l'ambiance est au rendez-vous. Emmenez la console à la campagne, jouez avec un pote un soir de pleine lune dans une maison isolée au milieu des bois, et vous allez, croyez-le, faire l'huile.

9/10

8 Graphismes

En extérieur, ce pourrait être plus beau, mais à mesure que vous avancerez dans le jeu, les environnements clos vous procureront des sensations fortes tant leur réalisme est parfois bluffant. Les cinématiques sont quant à elles très bien réalisées et s'intègrent parfaitement à l'aventure. Enfin, on peut véritablement parler de mise en scène pour un jeu vidéo...

7 Animation

Dans l'ensemble, la fluidité des mouvements de votre personnage ainsi que des bébêtes ne pose aucun problème, mais comme d'habitude dans les Survival Horror, le héros a une fâcheuse tendance à être constipé...

9 Son

Bien sûr, les bruits de pas au sol ne sont pas des plus réalistes, mais l'ambiance sonore et les musiques sont d'une telle qualité qu'on ne saurait s'y attarder.

7 Jouabilité

Tout est une question de temps : la prise en main est assez horripilante dans les premiers instants, mais vous saurez certainement vous y faire, d'autant que la difficulté du jeu est progressive...

9 Durée de vie

L'un des points forts de ce Survival : comptez une dizaine d'heures pour votre première traversée, puis vous pourrez vous y reprendre à plusieurs reprises par la suite pour obtenir des fins différentes.

En Conclusion

Konami a tout compris : l'intérêt d'un Survival passe tout d'abord dans ce qu'il parvient à vous faire ressentir, et de ce côté-là, le frisson est garanti...

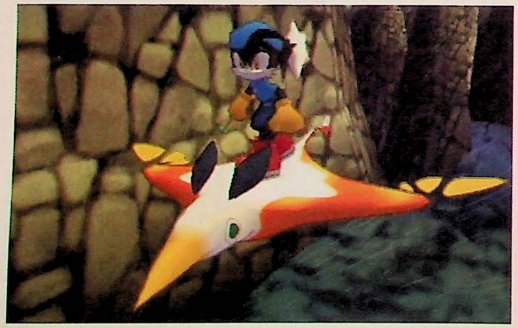
9/10

TESTS PLAY 2

Klonoa 2 Lunatea's Veil

Commençons par le plus fatigant à écrire (les autres étant Airblade, Victorious Boxing et GTA 3). Oui, j'ai une nouvelle méthode de travail, même si tout le monde s'en moque comme de l'an 41 (ce qui change de l'habituel 40). Je chope quatre tests auxquels je consacre plusieurs jours. Je termine les photos et je m'attaque aux textes. Ainsi, j'aurai passé des heures de détente avant la tempête. Si j'adore les quatre produits cités, j'avoue avoir quelques réticences à l'égard du titre de Namco. De petites réticences mais qui font que j'ai une extrême flemme à l'idée de vous réaliser deux pages. Enfin, plus vite ce sera fait, plus vite je pourrai passer à mes trois autres bébés !

PS2 Si graphiquement, le dernier Namco est exemplaire, il n'en est pas moins rébarbatif. Pour une fois, le joueur sera heureux de remarquer sa relative courte durée de vie. Les stages ne se ressemblent guère mais vos actions, oui. Vous ne faites que sauter, attraper des monstres et les jeter sur les autres. Les quelques scènes de snow vous laissent respirer un instant, mais elles sont bien trop rares pour relancer l'intérêt du gameplay. Maintenant, j'exagère quelque peu. Si vous aimez les trois premiers stages et assumez le fait que les autres seront identiques, vous l'adulerez. L'ambiance générale est féerique, ce qui change des habituels produits ternes de la PlayStation 2. Ne vous attendez pas à retrouver la panoplie de possibilités d'un jeu comme Banjoo & Tooie (arrgh, je ne pensais pas avoir à encenser les jeux N64 un jour). Le scénario est bidon, les ennemis aussi. Mais c'est ce que recherchaient les programmeurs. Deux boutons d'action, deux provocations, les



Vol au-dessus d'un nid de Klonoa...

Retrouvez le pouvoir des cloches et sauvez le monde. Niais, vous trouvez ?

Les phases de snow sont bien trop rares, dommage.

Le héros est un chat... enfin, je crois...

Nourrissez Fido avant de passer, sinon, il vous engloutira en moins d'une seconde.

Il faudra revenir à cet endroit plus d'une fois.

La carte est plutôt sympathique. Elle donne un léger aperçu de ce qui vous attend. Ils auraient pu intégrer quelques animations.

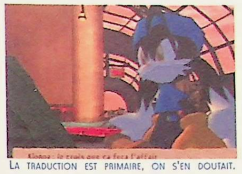
Tapez le réveil. Ainsi, dès que vous crèverez, vous retournerez à cet endroit précis.

Un passage un peu gore... mais vous comprendrez...

Editeur : Sony - Concepteur : Namco - Genre : aventure

TAPE À L'ŒIL

Le visuel global de Klonoa 2 est exemplaire. Les différents stages sont travaillés et rarement vides, et les animations dans les décors de fond donnent un peu plus de vie au jeu. Celui de la ville est, à mes yeux, le plus réussi. Et c'est sans doute cet argument qui vous le fera acheter, et non la diversité des actions.



La traduction est primaire, on s'en doutait. Mais bien supérieure à certains titres RPGs (Final Fantasy 7 ?).

Gauche, droite, saut, taper, les actions restent basiques.

novices en la matière n'auront aucun mal à le prendre en main. Vous n'aurez pas à tourner la caméra dans tous les sens puisque vous suivez une ligne directrice. Quelques embranchements, mais ils sont rares. Ce qui n'empêche que le décor de fond est somptueux. Il ne cesse d'être animé et, dans le stage de la ville bombardée, vous apprécierez les scènes de vol lors des projections de l'homme canon, vous. Il se boucle en moins de trois heures. Les boss ne sont pas difficiles à vaincre. Trouvez leur point faible et vous les anéantirez dans les cinq minutes qui suivront. Ceux qui n'avaient pas apprécié le premier chapitre trouveront sans doute un intérêt à cette suite grâce au visuel. Les cut-scenes sont trop longues par moments. Le scénario tenant sur un poil de cul de mammouth (ô mon dieu, que je suis vulgaire), n'ayez aucune honte à les zapper. Voilà, nous avons fait le tour, concluons rapidement par les différentes notes...

Kyo

Une deuxième photo pour vous dire que les captures sur PS2, ça rend vraiment pas bien...

L'avis de Titia

Avant toute chose, je tiens réellement à préciser que j'adore Christophe Gans. Ensuite, que Klonoa est mignon comme chat et que, malgré la pauvreté des possibilités de déplacements, j'aime beaucoup le jeu. Mais je préfère toujours Kao le Kangourou.

8/10

9 Graphismes

Même si vous ne pouvez évoluer dans un environnement 3D, le visuel global du jeu est une merveille. Il est évident que Jet Set Radio a beaucoup apporté au monde du jeu vidéo. Merci Sega, merci Smilebit.

Animation 7

Plutôt réussi dans son ensemble, surtout dans les décors de fond. Autre chose à ajouter ? Non...

6 Son

Gentil mais rébarbatif. Les différents thèmes se ressemblent et le style est bien trop psychédélique à mon goût pour être apprécié dans ce style de jeu.

Jouabilité 9

Excellente grâce à la panoplie d'une pauvreté affligeante des actions. Klonoa manque de possibilités. On se croirait revenu aux premiers jeux 8 bits. Les habitués de la N64 esquisseront un léger sourire. Pour une fois qu'ils ont un argument de poids...

5 Durée de vie

On en fait bien vite le tour, c'est son plus gros défaut. Mais vu la diversité des actions, c'était la meilleure solution.

En Conclusion

Klonoa 2 n'est pas une daube, loin de là. Mais il est à réserver soit aux plus jeunes d'entre vous, soit aux dyslexiques qui n'arrivent pas à jouer avec plus de quatre boutons...

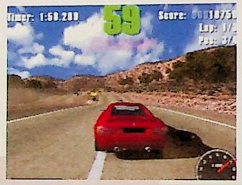
7/10

Burnout

Avec Burnout, c'est un peu réglé comme du papier à musique. Vu ce que le jeu dégage, ce qu'il implique, il ne serait pas étonnant qu'une association lui tombe dessus à bras raccourcis.
En effet, mettre au point un titre qui glorifie de ralentis et d'effets de rémanence appuyés chaque carambolage que vous allez provoquer, c'est un peu faire appel à ce qu'il y a de plus con chez l'être humain. En y jouant, on se fait l'effet d'être le pauvre trou du cul qui dit à sa femme, en passant au ralenti près d'une voiture accidentée sur l'autoroute : "Regarde chérie, c'est affreux, il y a plein de sang". Bref, la fange de la société. Sachant qu'il y a dix mille morts par an sur les routes, on se rend compte que Burnout sent un peu le souffre, n'en déplaise à certains, notamment aux concepteurs du jeu.

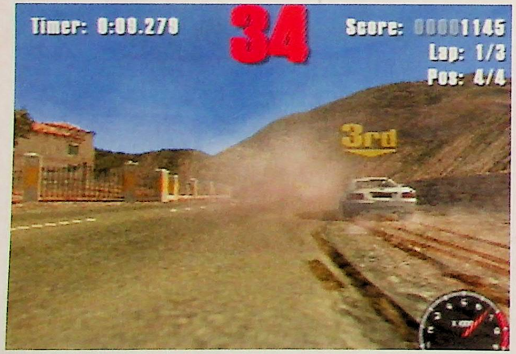
Le chiffre en haut, au milieu, en rouge avec un quatre et un zéro indique qu'il reste quarante secondes. Rigolez pas. Kyo croyait que c'était l'heure !

PS2 Il est bien entendu que leur but n'était pas de faire appel aux instincts les plus bas dont la nature humaine peut parfois faire preuve, mais plutôt à un côté ludique qui dans un certain sens pourrait servir de palliatif aux abrutis qui s'amusent à participer à des rodéos mécaniques dans certaines de nos régions. Ce genre d'incontrôlables conneries provoquent quand même, chaque année, la mort de plusieurs dizaines de personnes dont la plupart n'ont rien demandé. Mais quittons ce côté noir de la chose pour s'intéresser au jeu lui-même.



Le rendu est sympathique et les décors assez réalistes. Dommage que la jouabilité ne suive pas...

La vue interne laisse beaucoup de champ libre pour voir ce qui se passe.



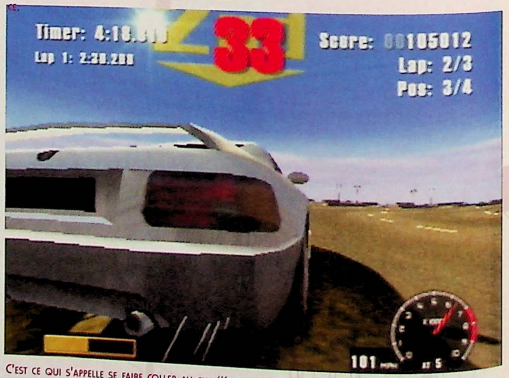
La poussière bénéficie d'une bonne texture et d'un bon rendu

La concurrence n'est pas très difficile à rattraper, le plus compliqué étant de maintenir l'avant-

Sous les pavés, la plage

Plus vous passez près des véhicules, plus vous emmagasinez du jus pour le turbo (la jauge en bas à gauche)

Je sens que je vais me la prendre en pleine gueule

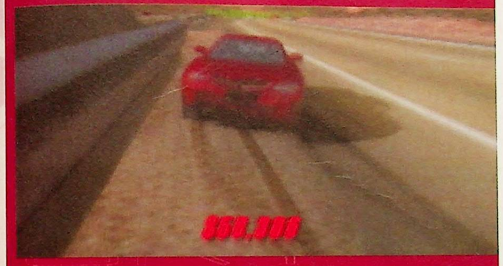


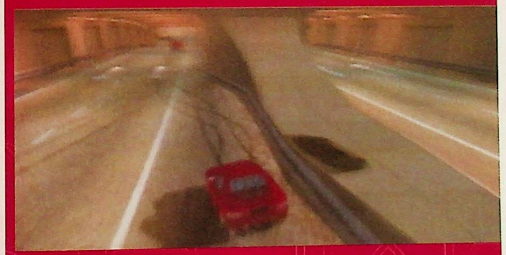
C'est ce qui s'appelle se faire coller au cul (Kyo adore ça)

Concepteur Criterion Studio - Éditeur : Acclaim - THQ - Genre : Tutures accidentées

CRASH TEST ?

Au niveau des crashes et autres carambolages, les amateurs de tôle froissée vont être servis, puisque vous verrez les véhicules au ralenti, avec des effets de rémanence bien prononcés, se tordre et se distordre dans tous les sens. C'est un peu malsain dans la mesure où le travail pour les rendre réalistes est extrêmement précis et méticuleux. Il ne manque plus que la tête du conducteur ou d'un passager qui viendrait s'écraser contre le pare-brise, au ralenti, dans une gerbe de sang coagulant sur les cheveux, encastrée dans le verre feuilleté de la voiture accidentée. Peut-être que la suite ne nous en épargnera pas. Mais ce n'est heureusement pas la réalité, et il faut le prendre comme tel et ne pas faire le jeu de ceux qui confondent tout et crachent sur ce genre de divertissement parce qu'ils n'ont pas de solution pour la réalité.





En plus des concurrents, il va falloir se choper les check-points en temps et en heure

TECHNIQUEMENT MOYEN

Eh bien il n'y a vraiment pas de quoi pavaner. Pour résumer, c'est du pur MSR, avec la mise en scène des accidents en plus. À chaque course, vous êtes mis en concurrence avec quatre autres concurrents qui vont bien vous donner du fil à retordre avant que vous puissiez tous les griller. La modélisation des véhicules est un peu sommaire mais tient la route, et les décors quant à eux sont assez bien modélisés. Il paraîtrait à un moment que l'on soit à Paris. Mais à moins d'avoir quelques problèmes intenses de perception, nous n'avons pas trop fait le rapprochement avec les rues de la capitale... Et cela même en faisant un effort ! En bref, ils ont modélisé deux ou trois pavés, et roule ma poule, on est à Paris ! Non pas que ce soit moche, au contraire, mais ce n'est absolument pas ressemblant avec la réalité. Au niveau de la jouabilité, c'est de l'arcade complète, et le comportement des différents véhicules qui vont passer entre vos mains n'est pas réaliste, mais surréaliste. Les véhicules chassent de l'arrière, le freinage c'est n'importe quoi : il n'y a guère que la vitesse d'animation qui remonte un peu le moral. L'animation est réussie et ne favorise pas les ralentissements. La jouabilité est incertaine, mais plaira à ceux pour qui l'arcade est la panacée. En revanche, que les amateurs de simulation passent leur chemin. En tout cas, si le jeu permet à de sombres crétins amateurs de rodéos mécaniques d'épargner d'innocentes vies en procurant un palliatif à leur connerie et leur irresponsabilité, Burnout mérite un 100 %

El Tuco

L'avis de Kyo

Burnout aurait pu être intéressant. Hélas, pour ce genre de jeux, il ne faut ni rater la maniabilité, ni les rues jouables. Hélas, les rues sont au nombre de deux et ont la particularité d'être injouables et de vous donner un mal de crâne en moins de cinq minutes. Avoir à faire trois tours devient rapidement rébarbatif, vu la taille des circuits. Un produit moyen à s'offrir en occasion.

6.5 / 10

8 Graphismes

Les textures, au même titre que la modélisation des différents véhicules, sont réussies. Les décors ne sont pas en reste, puisqu'ils apportent beaucoup au rendu général du jeu, somme toute bien réalisé.

8 Animation

C'est rapide, c'est fluide, et il n'y a pas de ralentissement à déplorer.

6 Son

Les musiques sont proprement insupportables à la longue, pour le reste c'est de l'esbroufe bien placée. L'ensemble manque quand même un peu de pêche.

5 Jouabilité

La prise en main est rapide, mais ceux pour qui la simulation est une excellente chose vont devoir aller assouvir leur plaisir ailleurs. Ceux qui privilégient l'arcade vont être servis, quoique de temps en temps cette tendance à chasser constamment de l'arrière peut s'avérer très énervante.

7 Durée de vie

Ça dépend de l'humeur et de la réceptivité que vous avez à l'encontre d'un titre qui véhicule sans le vouloir un côté malsain et répétitif.

En Conclusion

Très décevant du point de vue de la maniabilité, le fait de mettre en scène comme cela des accidents peut choquer. Mais si cela peut calmer les ardeurs de certains crétins, il serait dommage de passer à côté.

6,5/10

TESTS PLAY 2

Crash Bandicoot - The Wrath of Cortex

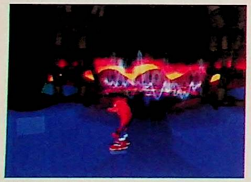
Aaaah, je me souviens de ces beaux jours de Noël d'il y a 6 ans, où Crash m'avait redonné goût au genre plate-forme... Ah oui, vraiment, mes 17 ans furent heureux, le bon vieux temps comme on dit. Bon, ouais, OK, c'était y'a pas si longtemps, mais faut bien que je dise quelque chose pour remplir mon intro... Donc, je disais qu'à cette époque, une époque difficile je me souviens, nous n'avions guère plus qu'une PSX pour jouer et nous trouvions grand bonheur à nous identifier au renard. Aujourd'hui, Crashou revient et l'on est en droit de se demander s'il nous fera retrouver les joies d'antan...

L'intro...

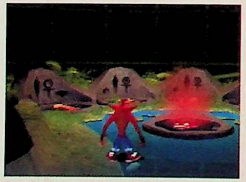
PS2 Quatrième opus donc pour notre petit renard, même si cette fois-ci, les choses s'annoncent quelque peu différentes. Le fait est que derrière ce nouveau Crash se cache une nouvelle équipe de développeurs, et que Naughty Dog n'est plus de la partie. Un premier point qui pourrait nous laisser en l'occurrence perplexes vis-à-vis de l'évolution de la saga. En contrepartie, le passage de la PSX à la PS2 aurait dû se montrer prometteur. Je dis "aurait dû" parce que justement, ça n'est pas tout à fait le cas... Dès les premières minutes de jeu, on se rend bien compte que cette version 128 bits ne présente rien de véritablement révolutionnaire. Il s'agit en réalité d'un Crash classique en pseudo 3D (sur chemin prédéfini), et même s'il veut fort joli par moments, il est loin de faire valoir les capacités de la machine. En outre, ce n'est pas laid, mais en comparaison de ce qui se fait actuellement dans le genre, c'est un peu léger... Outre les graphismes, c'est également la prise

Ouuuh le petit tigre à sa mémère !

Ch'est Chéline...



L'entrée aux divers mondes...



Dans chaque monde, plusieurs levels...

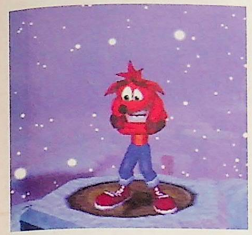
Des temps de chargement infectes...

Des niveaux qui vous rappelleront des souvenirs.

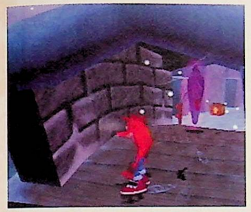
Eh ben, Crash, y laisse des traces derrière lui!!!...

Certaines plates-formes vous amèneront à des niveaux bonus.

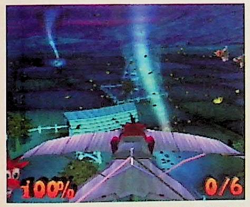
Editeur : Universal Interactive - Concepteur : Traveller's Tales - Type: plate-forme



Ti père...



Une photo très belle (c'est moi qui l'ai prise)



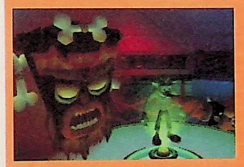
Un level sympa de pseudo simulation de combat aérien.

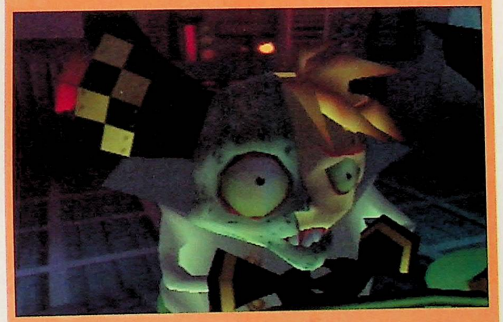
Il a fière allure notre Neo Alex !

L'ÉQUIPÉE FANTASTIQUE...

Eh voilà, comme moi, Crash est lui aussi accompagné de ses acolytes (ceux-là sont très méchants, comme mon équipe de Dreamzone l'est avec moi). Comme l'équipe, vous pouvez le voir, ils ont tous également de sales têtes. Et puis aussi, comme l'équipe, ils font des réunions qui ne servent à rien autour d'une table : " - Bon, qui va faire Kao le kangourou ? Titia, tu t'en occupes ? - Nan... - Ok, Kao en 4 pages pour Titia... Tuco, tu veux bien faire une news ? - Heeeeeeiiinnnn ? Naaaan... - Bon, Titia, tu feras les news... - Mais... - Chhhhuuut !, etc." Bon, d'accord, je me confesse, moi aussi, je les embête : comme je suis une fille, je m'applique... Et je mets plus de temps à faire mes textes qu'eux... Bah quoi ? Personne n'est parfait...

Noc : Pour le Tiatiathon, envoyez vos dons, CCP 0000268897745. Merci ! Et si vous voulez soutenir les mecs (?!) de la rédac', désolé, y'a plus d'adresse...





L'avis de Titia

Avant toute chose, sachez que j'aime Christophe Gans. Ensuite, que je n'aime pas les jeux de plate-forme et que j'ai été déçue par ce quatrième chapitre des Crash Bandicoot. Je préfère mille fois plus Kao le Kangourou, dont je suis l'unique fan française.

6/10

en main du personnage qui pourra peut-être légèrement vous gêner, tout du moins en ce qui concerne votre habileté à sauter, un peu particulière... Parmi les petits reproches à effectuer, les temps de chargement, qui tiennent une place de premier choix : c'est long, c'est lent, c'est moche et c'est chiant... En bref, l'aspect technique en rebutera peut-être certains dans les premiers temps. Mais que cela ne vous empêche pas de continuer, car si les premiers levels ne présentent rien de vraiment original vis-à-vis des précédents volets, certains de ceux qui suivent sont quant à eux judicieusement pensés, preuve que cette nouvelle équipe a un peu de suite dans les idées, bien qu'elle n'en ai pas tiré toutes les possibilités. Dans son système, ce Crash 4 ne s'aventure pas en terrain inconnu : il reprend grosso modo les grandes lignes du chapitre 3, vous imposant les niveaux sous forme de challenges à relever. En fait, l'esprit de la saga se veut plutôt bien transposé, et l'on se reprend bien vite à l'ambiance de ce jeu que nous aimions tant. Alors évidemment, Crash pourra décevoir ceux qui s'attendaient à un Rayman ou à un Jak et Daxter, cependant, il aura néanmoins gardé toute sa personnalité d'avant et l'on ne peut pas trop l'en blâmer... Alors...

Titia

7 Graphismes

Ce n'est pas moche, loin de là, mais en comparaison de ce qui se fait aujourd'hui...

7 Animation

Pas trop de problème de ce côté-là, mais on aurait peut-être apprécié un perso plus rapide : ses mouvements sont comme ralentis...

7 Son

C'est du crash, ni plus ni moins, pas de grands changements de ce côté-là...

7 Jouabilité

Hormis le fait que votre héros bouge un peu au ralenti et que les temps de chargement sont proprement irritants, tout va bien...

8 Durée de vie

Le classique du Crash : un temps de jeu assez long pour une difficulté relativement élevée.

En Conclusion

Ce Crash 4 n'est pas une révolution : il reprend les bonnes vieilles bases de ses ancêtres en y apportant quelques nouveautés, mais il reste techniquement bien en dessous de ce qu'on serait en droit d'attendre d'un jeu de plate-forme PS2.

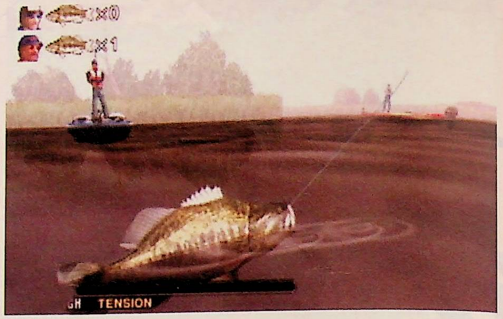
8/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Bass Strike

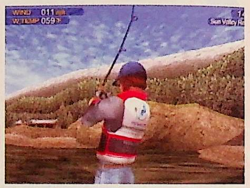
Bonjour. Je m'appelle Laëtitia et je viens de la campagne. À la campagne, on trait les vaches mais aussi on pêche. Mais moi, je suis une campagnarde moderne et je pêche sur mon écran de télé. C'est terrible : j'ai même pas besoin de mettre le ver sur l'hameçon (à la campagne, on aime bien les bêtes et on aime pas leur faire du mal), j'ai même pas besoin de me déguiser ridiculement, ni même de sortir de chez moi. Je prends mon pad, je fais comme si je pêchais (mais en fait, je pêche pas pour de vrai, hein) et pis en plus, je fais même pas de mal aux poissooooons...

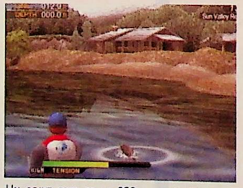


Une belle couleur marron...

PS2 Les non-possesseurs de Dreamcast (se peut-il seulement qu'il y en ait parmi vous ?) et possesseurs de Play 2 vont enfin pouvoir s'adonner au jeu de pêche comme ils le désiraient tous depuis si longtemps (mais si). Aaattention : ne vous ruez pas de suite sur Bass Strike, écoutez plutôt les conseils de mémère Titia. Il vous faut tout d'abord savoir que dans la vie, mes petits, il y a deux sortes de jeux de pêche : les jeux de pêche arcade, et les jeux de pêche simu. En l'occurrence, si la simu offre plus de réalisme, elle finit chaque fois par lasser tant sa difficulté est élevée. Si Bass Strike devait choisir son camp, certainement qu'il s'inclinerait davantage vers la simulation, c'est un fait. Pourtant, le fun est bien là et il se pourrait qu'il ne vous saoule pas trop. Quatre modes de jeu le partagent : Arcade, Time trial, Practice et Tournament. Nul besoin de vous en expliquer le sens, les termes parlent d'eux-mêmes. Pour ce qui est du mode Tournament en revanche, il me faut vous en préciser la teneur. Ici, en outre, huit rounds de

Moins sympa que ce qui s'est déjà vu sur Dream...


Des décors un peu simplifiés...


Un point fort de la PS2 : la réflexion sur l'eau...

Un pêcheur dans la campagne...

C'est tout moche...

Le monsieur a un problème à la main...

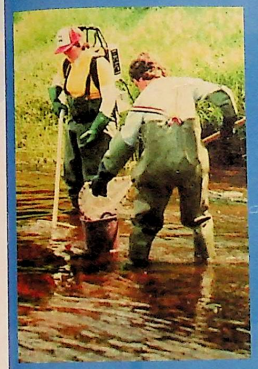
Ça mord...

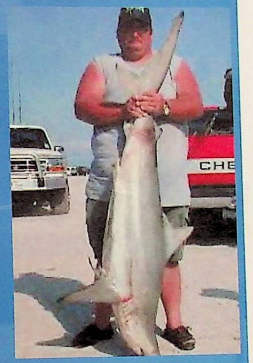
Il a une bonne tête de vainqueur...

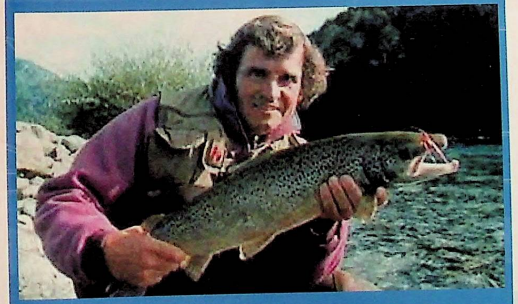
Développeur - Éditeur : Pai, Inc. - THQ - Genre : simulation de pêche

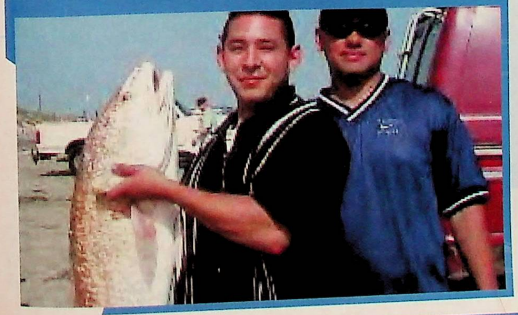
LA PÊCHE À GROSROUVRE

Je disais donc qu'à la campagne, la pêche, le dimanche, c'est sacré. Je me rappelle du bon vieux temps, quand je pêchais à Grosrouvre (c'est mon village) et qu'on se faisait des virées de plusieurs jours avec mes super amis Bébert, Gégé, René et Toitoine. Aaah, c'que ça pouvait être bien quand même ! Bon évidemment, y sont un peu bourrus les braves, mais quand on voit les spécimens de la rédac', on se dit que finalement, il n'y a pas des lieues entre le journalisme et la pêche à Grosrouvre...









Ouuuh les jolis nanarbres...

qualification s'imposent à vous et vous y ferez donc vos preuves dans l'espoir d'être finalement sélectionné pour le grand tournoi des Bass Masters Classic, au cours duquel il vous faudra vous confronter aux 49 autres meilleurs pêcheurs mondiaux. Auparavant, il est évident que de longues séances d'entraînement se seront succédées, d'autant qu'il vous faudra apprendre, comme à l'accoutumée, l'utilité et la maniabilité de chaque leurre, mais aussi à prendre en main l'un des six pêcheurs qui vous seront proposés tout au long du jeu, ceux-ci faisant montre de points faibles et de points forts différents. Entrent en jeu également, sur les cinq lacs proposés en tout, les classiques changements climatiques et de température qui vous rendront la tâche toujours plus délicate : en somme, pas de grandes surprises de ce côté-là, pas plus d'ailleurs que du côté de la prise en main. Techniquement, en revanche, les choses ont un peu tendance à se corser... ou tout du moins graphiquement. Mis à part les superbes effets de réflexion sur l'eau que la PlayStation 2 semble parfaitement maîtriser maintenant, la laideur règne en maître sur les décors, les persos, les poissons et tout le reste... En définitive, Bass Strike se révèle bien moins joli qu'un jeu de pêche made in Sega, et bien moins réaliste aussi, tout du moins pour ce qui concerne son aspect visuel. Bref, quand la technique ne suit pas...

Titia

Un poisson et des nénuphars...

L'avis de Kyo

Que je n'aime pas les jeux de pêche ! Ils se ressemblent tous. Mais comme je l'ai promis à ce cher Dominique Molinaro national, je ne descendrai plus de jeux THQ pendant quelques semaines. Donc, Bass Strike est un jeu génial à la maniabilité époustouflante et au fun omniprésent. Je n'ai qu'une chose à dire, achetez-le...

9/10

5 Graphismes

C'est pas brillant de ce côté-là : mis à part les superbes effets de réflexion de l'eau, il n'y a pas grand-chose à espérer...

7 Animation

Rien à signaler d'intéressant de ce côté-là : tout est normal.

6 Son

Des bruitages sympas, des musiques qui cadrent bien avec le genre, mais des voix off un peu saoulantes...

7 Jouabilité

La prise en main ne pose pas de réel problème pour les adeptes du jeu de pêche. En revanche, la difficulté se veut plus élevée qu'un jeu d'arcade pur et dur.

7 Durée de vie

Moins élevée qu'un classique de chez Sega, mais une bonne variété de leurres et d'attributs à gagner, de challenges à relever...

En Conclusion

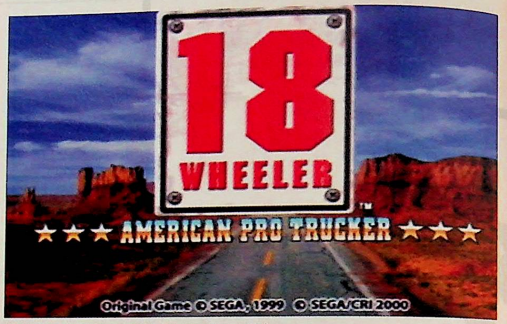
J'aurais aimé mettre plus, mais l'aspect graphique du jeu en rebutera plus d'un tant ce n'est pas très sérieux pour la Play 2...

6,5/10

TESTS PLAY 2

18 Wheeler

Décidément, je ne suis pas un chanceux : après avoir testé un jeu de motos, voilà que Kyo me refile un jeu de camions comme je les aime, c'est-à-dire bien lourd et pas très compliqué (tout ce que j'aime quoi !). Ajoutez à cela le fait que je réalise mon article sur une bécane de merde qui plante tout le temps, et vous imaginez mon bonheur, moi qui suis payé 10 balles de l'heure. Bon, j'arrête de me plaindre, car j'aime tout de même ce que je fais, et je vous propose sans plus attendre le test du jeu.

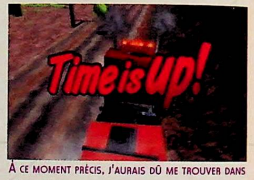


La page de présentation du jeu : pas excitant du tout !

PS2 Eighteen Wheeler est un jeu de camions. Que vous dire de plus ? Pas grand-chose d'intéressant (si, si, j'ai trouvé). Vous incarnez un conducteur de camion (en gros, vous êtes un routier). Vous avez le choix entre quatre persos différents, et mon préféré, en tout cas au niveau du look, est le black avec sa pose disco (I Will Survive). Chaque perso a ses propres caractéristiques, du moins en théorie, car en pratique, la différence est mince tellement le jeu est bidon. Je m'explique : tout d'abord, les menus n'offrent rien d'extraordinaire. En arcade, vous devez rejoindre un point du circuit en un temps donné, le mode Parking vous donne la possibilité de tester vos capacités à faire des créneaux, et dans la chasse aux points, il faut dégommer le plus de voitures "bonus" possible. À chaque fois, il est question de temps limité et de dollars, le but du jeu étant de transporter votre cargaison de A jusqu'à B sans trop de casse.

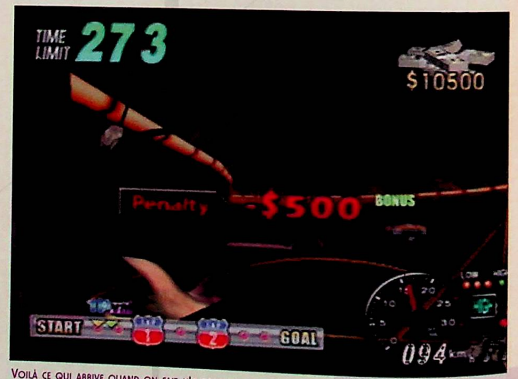
Après une heure de test, j'ai compris ma douleur. Le jeu dans son ensemble est tellement mauvais que je décide de prendre toutes les rues à contresens. Je trouve enfin un intérêt (certes limité) à Eighteen Wheeler (pour peu qu'on s'efforce d'éviter les voitures qui viennent en face), mais ça ne reste marrant que dix minutes. Je m'attache alors à observer le jeu dans ses moindres détails (qu'est-ce qui faut pas faire pour écrire une double page). Là encore, le résultat n'est guère satisfaisant. En mode Subjectif, les programmeurs nous gratifient de petits détails impressionnants : sur le tableau de bord se baladent de droite à gauche des paires de lunettes et des revues (je vous laisse deviner ce qu'elles contien-

Voici le camion avec lequel vous commencez...



À ce moment précis, j'aurais dû me trouver dans le cadre vert...

Ouh, la belle voiture bonus...



Voilà ce qui arrive quand on fait n'importe na ouak !

... bah, elle a disparu !

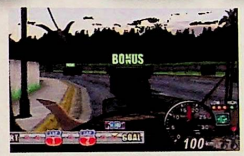
Le tunnel sans fin

Editeur : Acclaim - Concepteur : Sega - Genre : truck

Le menu : no comment !

Celle-là, j'l'ai défoncée. Quand je disais que c'était un jeu bourrin...

Dans le mode Parking, suivez les balles vertes, ou la route, c'est la même chose



Voiture bonus en point de mire

nent)... Le seul problème, c'est lorsqu'on prend un virage à gauche : ces objets partent aussi à gauche ! Pour les nuls en physique, je fais ici allusion à la force centrifuge (essayez avec votre essoreuse à salade, vous verrez). Sinon, ne perdez pas votre temps à chercher des animations quelque part, elles sont inexistantes (sauf peut-être pour le valeureux qui finira le mode Arcade en super difficile). Aussi, on a vraiment l'impression qu'on nous prend parfois pour des cons dans ce jeu-là, d'autant plus que tout est expliqué à outrance, depuis votre mission jusqu'au rôle des voitures "bonus" (il est précisé qu'il faut les percuter pour gagner quelque chose). Bref, le jeu est bien bourrin, vous foncez dans tout ce qui bouge sans vous en inquiéter, et surtout vous n'appuyez jamais sur le bouton qui sert à freiner, ça ne sert à rien. En tout cas, je souhaite un bon courage à tous ceux qui essaieront de faire la route entre New York et San Francisco.

Bob (surtout, évitez de me prendre en stop)

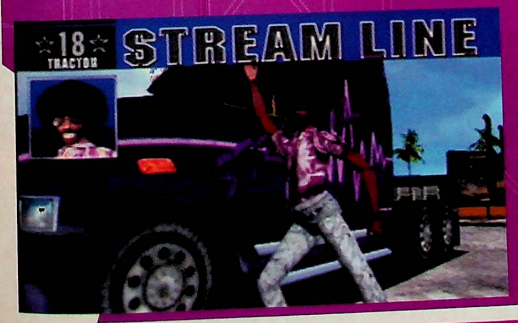
L'avis de François

Portage de l'Arcade puis de la Dreamcast, 18th Wheelers n'a pas évolué pour la PS2, et c'est gênant de nous prendre pour des imbéciles... Toujours aussi fun... pendant 10 mn, et après on s'en lasse. Dommage, l'idée est plutôt originale, mais gageons qu'Acclaim nous fera une refonte totale pour l'épisode suivant (si épisode il y a...).

5/10

VOS PERSOS

Dans Eighteen Wheeler, vous avez le choix entre quatre drivers : le cow-boy, la garçon manqué, le gars qui sort tout juste de la ferme, et enfin, mais pas des moindres, l'Afro-américain resté à l'âge du disco. Difficile donc de s'identifier à l'un de ces persos, qui caricaturent les gens vivant aux États-Unis.



6 Graphismes

Pas grand-chose à dire, c'est pas moche, mais c'est pas merveilleux non plus. On peut dire qu'ils ne se sont pas foulés chez Acclaim. On dirait presque un bon jeu Nintendo 64.

4 Animation

Et je suis gentil (ou plutôt fatigué). Les animations, perso, j'les ai pas vues. C'est très loin d'être fluide, bref c'est pas terrible.

2 Son

Si vous cherchez des musiques répétitives, des bruitages médiocres, un klaxon qui ne dissuade personne de vous laisser passer, le jeu est fait pour vous.

3 Jouabilité

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Eighteen Wheeler a eu le don de m'agacer sérieusement. J'ai toujours rien compris à l'accélérateur, le gameplay est pauvre. On aura beau y jouer, ce sera toujours la même chose.

2 Durée de vie

C'est lassant, pour pas dire chiant. Pour moi, donc, elle n'a pas dépassé 1 heure. Par contre, si vous êtes accros, le jeu offre suffisamment de niveaux de difficulté pour y passer plus de temps que moi. Mais dans ce cas-là, c'est que vous êtes masos.

En Conclusion

j'avoue ne pas être un fan de ce genre de jeux, mais quand même, faut pas se foutre de ma tronche, pour rester poli. Enfin, si vous voulez l'essayer, c'est votre problème. C'est bien beauf, bien bourrin, en un mot, bien américain.

4/10

90 minutes

Attention, engagement. Remarquez leurs gueules de singes.

Dreamcast (Pal)
Éditeur : Sega
Concepteur : Smilebit
Nb de joueurs : 1-4
Genre : foot

Nous l'attendions comme le meilleur jeu de foot sur la console Dreamcast. Au final, il prend place parmi les Vite Vus de ce mois-ci. Triste constat. Il y a pourtant bien écrit Smilebit à l'écran titre. Ceux qui ont réalisé les WorldWide Soccer sur Saturn, des jeux arcade mais terriblement fun. Alors quoi ? Est-ce la console ? Est-ce un problème psychologique venant des studios Sega ? Rien n'y fait. La seule chance venant d'un autre jeu encore réalisé par Smilebit Japon débarquant avant la fin de l'année. Les premières images étaient prometteuses d'un point de vue graphique, c'est un début. Le problème principal de 90 Minutes vient du jeu en lui-même. Vous l'aurez compris, rien n'est franchement bon à prendre, en dehors des menus. Des graphismes fades, une animation pire que saccadée, un moment de latence entre chaque action, une catastrophe. Ne soyez pas désespérés, il en reste encore un dernier avant la fin de la console. On ne sait jamais ! Évitez donc cette immondice, au risque de perdre vos sous inutilement.

Kyo

Le terrain semble honnête en photos. Il n'en est rien.

La maniabilité est honteuse.

9 secondes aurait été plus judicieux comme titre de jeu.

23%

Pikmin

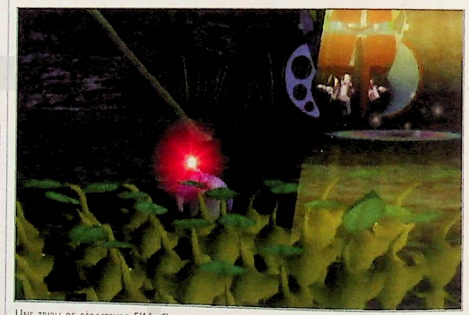
GameCube (jap)
Éditeur : Nintendo
Concepteur : Nintendo
Nb de joueurs : 1-4
Genre : space

Amusant de remarquer à quel point les grands de ce monde pètent les plombs ! On propose à Yu Suzuki l'une des consoles les plus puissantes du marché, et il ne trouve rien d'autre à faire que programmer Super Monkey Ball. Je n'ai rien contre le fait de jouer avec un singe enfermé dans une boule, mais ça va trente secondes. Cet homme à l'origine de Space Harrier, Sonic, Outrun, Shenmue, Virtua Fighter, et j'en passe, pète un plomb. Il en va de même pour Miyamoto. Après Luigi's Mansion, voici Pikmin. Zelda et Mario ? Non, des êtres minuscules ressemblant à des herbes fumant du crack (je vous assure). C'est super beau. Le concept est original. Mais nous aurions sans doute apprécié un autre style de jeu. C'est plus beau qu'un Lemmings. Moins fun qu'un Worms. Mais il a le mérite de nous laisser présager des jeux sublimes avec le temps. Vu ce qu'on arrive à faire avec un jeu de ce style... Bref, il est à réserver aux fumeurs de je ne sais quoi et aux tarés qui n'ont rien d'autre à faire en attendant BioHazard Rebirth.

Kyo

Welcome to fumette world !

Construisez divers chtrucs comme dans Lemmings.



Une tribu de rédacteurs FJM. C'est toujours beau à voir !

Mais il est graphiquement irrésistible.

80%

Le mag 100 % Japon - 100 % Passion

Le magazine + son CD - 35 F seulement

en vente chez votre marchand de journaux

Vite vu

Lotus Challenge

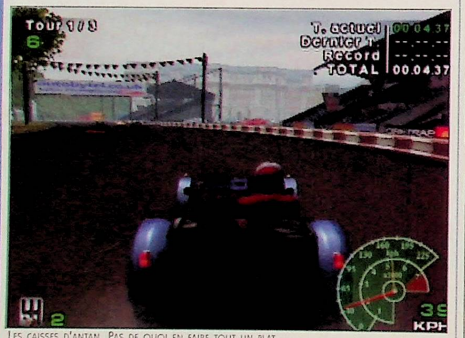
Voilà le seul truc amusant : jouer en arrière.

Les effets de lumière font plastique à côté de ceux de GT3.

PlayStation 2 (pal)
Éditeur : Virgin
Concepteur : Virgin
Nb de joueurs : 1-2
Genre : course

Cela ne fera que deux fois que je le teste, et deux fois que je me tords de douleur à chaque tour de circuit. Les décors sont d'une tristesse affligeante. À côté, Metropolis Street Racer passe pour la cinquième merveille du monde. La maniabilité se veut simulation, elle en est à des kilomètres. Mais attention, elle n'est même pas arcade. Tout juste à chier. Les caisses virent de la même manière, qu'elles datent de trente ans ou moins. On apprécie le mode Championship pour le changement de circuits. Les parcours grisâtres du mode Classique laissent place à des décors urbains. Disons qu'il était annoncé comme une bombe nucléaire et qu'il débarque tout juste bon pour se diriger vers les toilettes de la rédaction. On passe...

Kyo



Les caisses d'antan. Pas de quoi en faire tout un plat.

Les replays sont honnêtes, mais faut les charger et ça prend du temps. Donc on zappe.

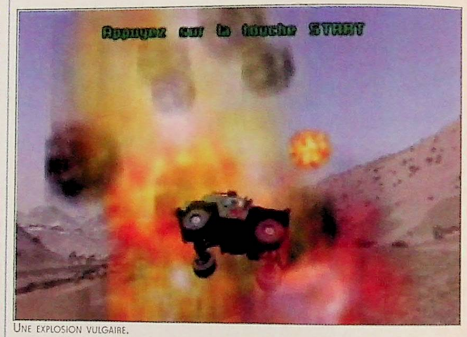
35%

Smuggler's Run 2

PlayStation 2 (pal)
Éditeur : Take Two
Concepteur : Rockstars
Nb de joueurs : 1-2
Genre : courses

Smuggler's Run faisait partie de ces jeux originaux qui pouvaient donner envie d'être achetés par pure curiosité. Hélas, le deuxième volet débarque, et les innovations sont tellement inexistantes que l'on s'en passera volontiers. L'intérêt d'un jeu tel que Smuggler's Run est de proposer des niveaux sans fin. Vous pouviez rouler pendant des kilomètres sans voir le bout du parcours. Mais est-ce intéressant à la longue ? La première partie, on se dit : wouahhhhh, c'est grand. La seconde : wouahhhhh, c'est toujours aussi grand. Au bout d'une dizaine de minutes : bon, et à part ça ? Là est le principal défaut du jeu : on s'ennuie. Les missions sont amusantes quinze minutes. Les flics n'ont rien d'exceptionnel, on s'en lasse tout aussi rapidement. Les graphismes font honneur à la bécane. Les bruits de moteur, on y fait à peine attention. Et on coupe la musique tout aussi rapidement que l'on coupera l'alimentation de notre petite console noire. À essayer en occasion à moins de cent francs.

Kyo



Une explosion vulgaire.

Des décors originaux.

Le décor est franchement immense.

Les missions sont suffisamment longues pour vous tenir en haleine.

69%

Les meilleurs sites internet

offert à l'intérieur !
250 LOGICIELS OFFERTS !
INTERNET, COMPTA, FINANCE, BOURSE, JEUX DRÔLE, SEXY, ARCADE...

L'ANNUAIRE DES MEILLEURS SITES INTERNET
LE MAG + LE CD 39 F SEULEMENT

OFFERT AVEC CE MAGAZINE

CULTURE
DIVERTISSEMENTS
EMPLOI ET FORMATION
ECONOMIE
SHOPPING
GASTRONOMIE
INFORMATION
SANTÉ
SPORT
LOISIRS
VIE QUOTIDIENNE
INFORMATIQUE
VOYAGES

LES MEILLEURS SITES PASSES A CRI

SPRAY PAINT

Le magazine + son CD - 39 F seulement
en vente chez votre marchand de journaux

TIPS

Introduction

Chaaaud, cacao ! Chaud, chaud, chaud, Chocolat ! Bonjour à tous et bienvenue dans la rubrique qui tue, qui pulse et que c'est de la Bailllouze, la bien nommée Tips Party. Tu pourras te régaler avec tes jeux préférés, auxquels tu pourras désormais tricher. Rassure-toi, ce n'est pas une honte, Kyo n'arrête pas d'y aller. C'était la dernière, la tips du condamné.

El Tuco (ndc : Attention tout le monde, ouragan en vue, Tuco a fait les tips !!! Tous aux abris !!!)

Metal Gear Solid 2

(PlayStation 2/01/US)

De nouveaux écrans-titres
En terminant plusieurs fois le jeu, l'écran-titre deviendra de plus en plus bleu. Si vous trouvez un quelconque intérêt à ça, vous m'appelez.

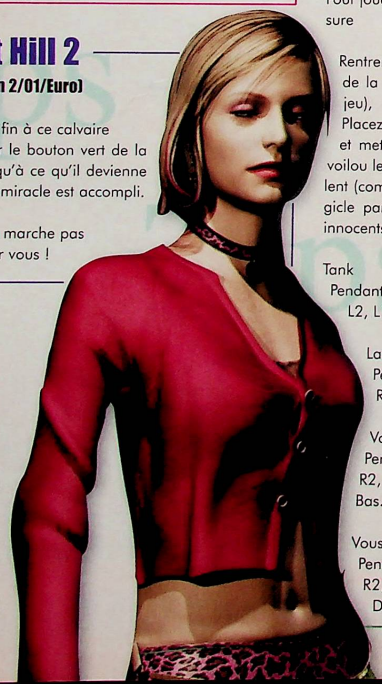
Super hard mode
Finissez le jeu plusieurs fois pour qu'il soit de plus en plus dur.

Silent Hill 2

(PlayStation 2/01/Euro)

Pour mettre fin à ce calvaire
Appuyez sur le bouton vert de la console jusqu'à ce qu'il devienne rouge, et le miracle est accompli.

Si jamais ça marche pas
Tant pis pour vous !



Dead or Alive 3

(Xbox/01/US)

Débloquer Ein
Finir le Story Mode avec tous les persos. Puis jouer au Time attack ou au Survival pour être classé et entrer le nom Ein. Ein sera alors jouable, excepté dans le mode Story.

Débloquer le troisième costume de Kasumi
Terminer le ''Exercise Mode'' dans le ''Sparring Mode''.

Débloquer le troisième costume de Zack
Battre 20 adversaires dans le survival

Débloquer le troisième costume de Ein
Terminer le Time Attack en moins de 6 minutes

Débloquer le Theater Mode
Terminer le Story Mode avec un personnage pour débloquer sa galerie. Sa fin sera également disponible dans ce mode.

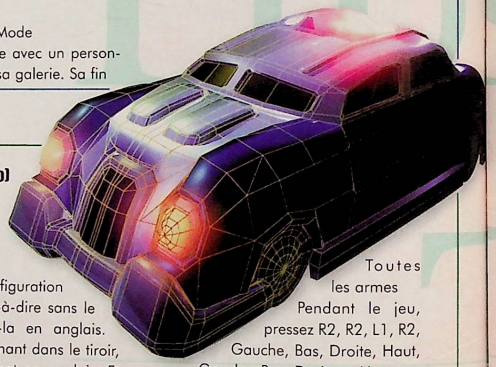
Débloquer le Staff Roll
Terminer le jeu avec tous les persos ; à la fin du dernier perso, vous visionnerez la séquence de fin.

La coupe de cheveu de Kasumi
Quand vous validez Kasumi, pressez Y pour avoir les cheveux longs, et pressez A pour avoir une queue de cheval.

Pour voir Hitomi, Ayane, Tina, LeiFang, Helena, Christie et Kasumi dans une scène ultra chaude en image de synthèse. Pas fou non ! Je garde ça pour moi...

GTA 3

(PlayStation 2/01/euro)



Pour jouer sans la censure
Rentrer dans la configuration de la console (c'est-à-dire sans le jeu), et configurez-la en anglais. Placez le jeu maintenant dans le tiroir, et mettez-le également en anglais. Et voilou le travail, vous jouez à GTA 3 violent (comme s'il ne l'était pas assez). Ça gicle partout, on peut finir les pauvres innocents au sol, et c'est chouettos.

Tank
Pendant le jeu, pressez Rond (6x), R1, L2, L1, Triangle, Rond et Triangle.

La voiture Dodo
Pendant le jeu, pressez Droite, R2, Rond, R1, L2, Bas, L1 et R1.

Vous n'êtes pas recherché
Pendant le jeu, pressez R2, R2, L1, R2, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut et Bas.

Vous êtes recherchés à donf
Pendant le jeu, pressez R2, R2, L1, R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche.

Toutes les armes
Pendant le jeu, pressez R2, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut.

Toute votre vie
Pendant le jeu, pressez R2, R2, L1, R1, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut.

Toute votre protection
Pendant le jeu, pressez R2, R2, L1, L2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut.

Plus d'argent
Pendant le jeu, pressez R2, R2, L1, L1, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut.

Détruire toutes les voitures
Pendant le jeu, pressez L2, R2, L1, R1, L2, R2, Triangle, Carré, Rond, Triangle, L2 et L1.

Tennis 2K2

(Dreamcast/01/euro)

Etre le premier
9C5D88F8

P1 : 6 matches gagnés
71952A61C0705041
71932A6100000006

P1 : 1 jeu suffit pour gagner
F974A2D100000003

P1 : Ne jamais gagner
F974A2D100000000

P2 : 6 matches gagnés
A74BFA33C0705041
A74DFA3300000006

P2 : 1 jeu suffit pour gagner
3AEEB48900000003

P2 : Ne jamais gagner
3AEEB48900000000

Etre le dernier
245EECA9

Autres costumes
Maintenir L ou R et valider votre perso

Jouer King et Queen
Il faut finir le championnat sans perdre de continue. En les battant, vous les débloquerez et ils deviendront jouables. En homme, vous rencontrerez King, et en femme, Queen... Logique !

Sonic Adventure 2

(Dreamcast/01/Euro)

Course de kart à un joueur
Il faut terminer l'une des deux courses présentes dans le jeu dans le mode Aventure.

Course de kart à deux joueurs
Il faut terminer les deux courses présentes dans le jeu dans le mode Aventure.

Le rang «A»
Pour être sûr d'avoir la note suprême, c'est facile (nyarknyark), il suffit d'attraper tous les anneaux du niveau. Mouais, chuis d'accord avec vous, y'a mieux comme aide de jeu.

Le chapeau des chaos
Pour trouver l'objet le plus utile de Sonic Adventure 2, il faut aller dans le jardin des chaos, avec Rouge ou Knuckles, et creuser un peu partout. Vous devriez le trouver.

L'utilité du chapeau
Ça sert à se protéger du soleil, et ça se place sur la tête.

Pas assez de chaos
Si vous avez des chaos sur une sauvegarde de Sonic Adventure 1, vous pouvez les transférer dans le jardin du second. Attention, la manip ne marche pas dans l'autre sens, un Chaos transféré ne pourra pas revenir dans le premier jeu.

Pour jouer à la démo de Sonic Adventure 3

Couchez-vous et pensez très fort à Sonic Adventure, en vous endormant, vous avez une chance sur 1.452.687.925 de rêver de Sonic Adventure 3. Rajoutez 254.689 chances, et vous aurez peut-être une version érotique du jeu, ce qui peut-être amusant.

Capcom Vs SNK 2 : Millionnaire Fighting 2001

(Dreamcast/01/Jap)

Shin Gouki et God Rugal
Pour débloquer ces deux boss, il faut réunir deux des trois conditions suivantes :
- Réunir minimum 1500 points à la fin du dernier match à Osaka.
- Vaincre le «New challenger», Vega ou Geese.
- Finir la plupart des combats par une furie.

Custom Groove
Pour débloquer ce mode qui vous permettra de personnaliser votre mode de jeu, il faut finir le jeu et avoir vaincu Gouki ou Rugal (normal).

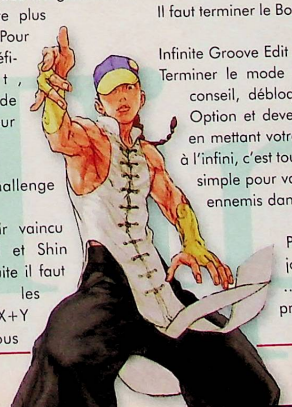
Random Groove
Pour choisir votre mode au hasard, appuyez sur Start pour faire défiler tous les grooves ; il ne vous reste plus qu'à valider. Pour stopper ce défilement, appuyez de nouveau sur Start.

Boss Challenge Mode
Il faut avoir vaincu God Rugal et Shin Gouki, ensuite il faut maintenir les boutons X+Y lorsque vous validez le mode Arcade.

Extra Option
Il faut terminer le Boss Challenge.

Infinite Groove Edit Mode
Terminer le mode Survival. Petit conseil, débloquez les Extra Option et devenez invincible en mettant votre barre de vie à l'infini, c'est tout de suite plus simple pour vaincre tous vos ennemis dans le Survival.

Pour me faire jouer à ce jeu ... C'était presque drôle !



Publié par FJM Communication et Publications
3, ter rue d'Arsonval 75015 Paris
Téléphone : 01 40 64 06 60
Fax : 01 40 64 06 59
www.FJMPUB@aol.com

Principaux actionnaires : JEAN-MARC CHEMLA & FRANCK CHEMLA
Directeur général : FRANCK CHEMLA
Directeur administratif, financier et de la publication : JEAN-MARC CHEMLA
Responsable du personnel et comptabilité : LAURENCE HELAL

Directeur du développement international : OLIVIER DORCHE
Directeur commercial : LAURENT AMAR TEL : 01.43.22.00.35
Assistant commercial : NICOLAS COUPEZ

Direction artistique : FRANCK CHEMLA ET STÉPHANE MACHELART

Abonnement et anciens numéros : Tel : 01 43 22 00 35

Secrétaire de rédaction : CÉLINE MARGALA
Correction : ISABELLE BRIQUET

RÉDACTION :
Rédacteur en chef : CEDRIC DEVOYON
Rédacteurs/pigistes : FRANCOIS, BENJAMIN, LAETITIA SOOOYER, CEDRIC MELON.

Responsable du service PAO : STÉPHANE MACHELART
Conception Graphique : FRANCK CHEMLA
Maquettes : PASCAL DUCREY, ROMAIN TILLET, GUILLAUME DUBOIS
Illustrations : WILLIAM RAVIN

Responsable du service Multimédia et Internet : OLIVIER DORCHE

Impression : RAVUDENEYRA (MADRID, ESPAGNE)
Distribution : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE

Issn : 1625-2608
Commission paritaire : 0405k79806
Dépôt légal : A PARUTION

© FJM Communication et Publications. Tous droits de reproduction réservés pour tous les pays et sur tout support papier et on-line. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit sans autorisation écrite de FJM Communication et Publications.

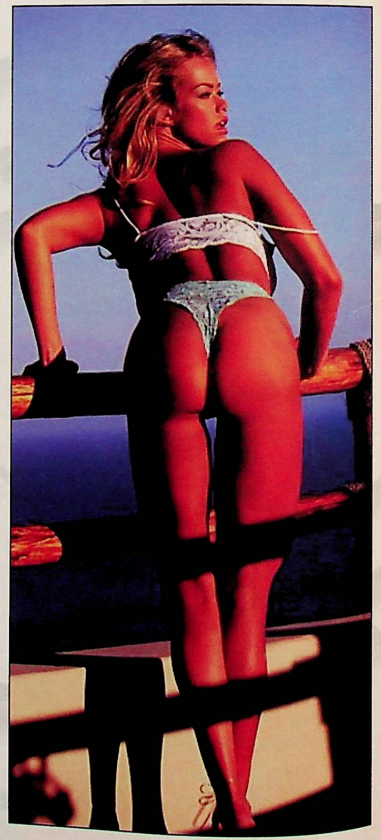
Groupe fjm Communication & Publications

LES EDITIONS FJM COMMUNICATION ET PUBLICATIONS
FANTASTIQUE ZONE - HARDCOREGAMER'S - LE MEILLEUR DES LOGICIELS - BIBLE DES TIPS - L'ANNUAIRE DES MEILLEURS SITES INTERNET DVD HOME - REALITY SHOW - PCGAG.NET GAMEPLAY RPG - NET SHOWBIZZ - NET EXTREME - DREAMZONE - MONSTER MAG OTAKU - SOS PLAY - PLAY 2 - DVD USA - GAMES KID - NET FOLIES ACTU ET SOLUCES 64 - KABUKI - CUBEZONE

Internet

Salut à toi le bracelet de montre, salut à toi le capuchon rose, salut à toi le stérilet poilu, salut à toi le post-it qui se décolle, salut à toi le pétomane hirsute, salut à toi le paquebot violet, salut à toi le Néerlandais dont on se demande toujours ce qu'il fout là, salut à toi la porte blindée, salut à toi l'hélicoptère sans pales, salut à toi vi-sage pâle, salut à toi petite fleur sur laquelle les chiens aiment se soulager, salut à toi jolie pâquerette qui fleurit dans le pré de chez ma grand-mère, salut à toi le modem en panne, salut à toi four élec-trique, salut à toi le poireau dégorgé, salut à toi la betterave salée, salut à toi la radasse, salut à toi salopard, salut à toi le filet qui a des émailles trop grandes et qui laissent passer toute la poiscaille quand les marins le plonge dans la mer, salut à toi le gars qui a tout compris, sait tout et comprend tout avant tout le monde, salut Petro Solex, salut à toi celui qui ne sait pas jouer à Winning Eleven mais qu'on aime bien quand même, salut Zaza RPG, salut à toi celle pour qui Kyo et Tuco s'engueulent depuis des mois pour expliquer le com-ment du pourquoi des engorgements et de la saturation sur Caramail.com, salut à toi Titia et salut à toi le cinglé dégénéré du bulbe qui fait cette intro depuis des mois et aujourd'hui pour la der-nière fois, salut à Moi, et salut à toi le fan d'Internet.

El Tuco



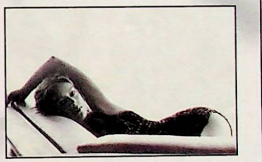
Les Playnets du mois

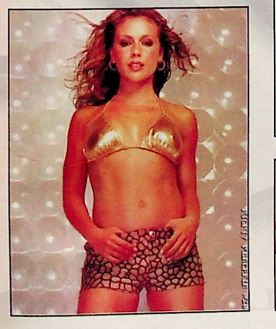
Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, vous me reconnaissez, mon nom est Kyo, et c'est avec une nostalgie propre à l'augmentation de la recrue d'essence que je puis vous dire aujourd'hui combien je suis ému de prendre le train. Hier, j'ai fais un rêve où un troll anorexique me montrait son sexe tout en mangeant des huîtres. Le message était clair : la Bretagne n'aura plus jamais le même visage. Il se peut que parfois, en se laissant emporter par une chaussette, la chaussure trépasse et outrepasse ses droits dans une conjecture que l'on pressent actuelle et naturelle. Il n'y a guère que les nécrophages utopiques pour se laisser influencer par une énorme Momie qui milite au MLF. Mais dans ce cas-là, que fait la Pyramide ? La question reste en suspens et l'on se laisse à penser à une philosophie de vie qui se rapproche d'une religion depuis longtemps oubliée : la Almehc. Spécialisée dans le plantage de carottes à profusion, la soupe n'est pas leur dada quotidien. Moi, Kyo, fidèle de la matarseklao (obscur envoûtement finlandais qui se pratique aux péages de l'A6), je déclare que la Playnet, eh bien... c'est fini !

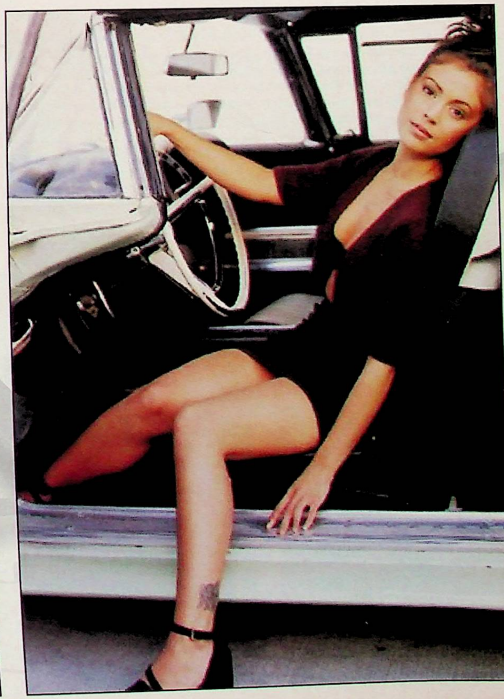
Alyssa Milano forever suite

Oui, et alors, c'est pas parce que c'est la troisième fois que nous mettons la belle Alyssa à l'honneur que nous nous moquons du monde. C'est pas comme si on faisait tous les mois un spécial 2Be3 ! Il s'agit quand même de la charmante, ravissante et étonnamment belle Alyssa Milano. C'est le dernier Dreamzone, et il fallait qu'une fois encore hommage soit rendu à sa beauté. Son site est complet et vient d'être complété par une série de nouvelles photos, que vous ne manquerez pas de visionner à nouveau tant elles sont à l'image de la comédienne, craquante !

www.alyssa.com







INTERNET

Internet

Hommage de Tarantino au cinéma HK

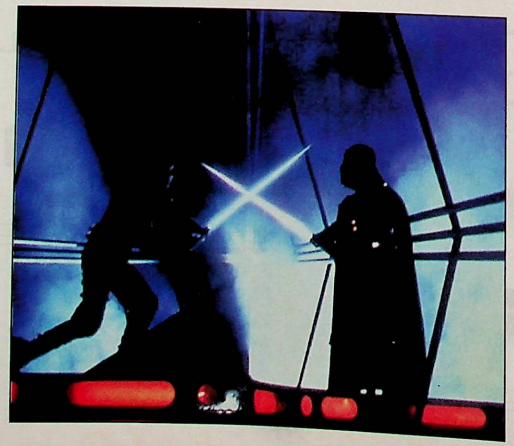
Iron Monkey est sorti aux États-Unis en 1993 dans une quasi-indifférence qui fait sourire aujourd'hui. En effet, depuis, de l'eau a coulé sous les ponts et Jet Li est devenu une star, le cinéma de Hong Kong une mode et ses protagonistes des sources à pognon et d'inspiration pour Hollywood. N'oublions pas que ce cinéma existait avant Matrix et que Iron Monkey, réalisé par Yuen Woo-Ping (chorégraphe sur Matrix) et ressorti en salle (grâce à Tarantino, un grand fan de cinéma HK) cette année aux USA, a remporté un succès non-négligeable. Découvrez ce film grâce à son site très complet, bien réalisé et qui met en avant les deux vedettes du film, Donnie Yen (sorte de Jet Li sur-vitaminé bientôt visible dans la suite tant attendue de Blade) et Rongguang Yu.

http://www.iron-monkey.com/main.html

Un nouvel espoir ?

Il est bien certain qu'au sein de la rédaction de Dreamzone, même si les avis sont partagés, La Menace fantôme, épisode I de Star Wars, n'a pas remporté tous les suffrages. Seul notre ami Ben n'en peut plus de devoir défendre son film fétiche. Non content d'organiser des soirées costumées spécial Jar-Jar Binks, il nous abreuve des répliques fétiche du petit Anakin dont il copie les mouvements. Sincèrement, il faut l'entendre aller aux toilettes car à chaque fois qu'il baisse sa braguette et se soulage, c'est ponctué par des imitations approximatives d'un sabre laser. En clair et en bref, il est bien atteint. Mais peut-être qu'à l'occasion de la sortie de l'épisode II en salle le 16 mai 2002 (non vous ne rêvez pas), nous allons le rejoindre dans son délire. En effet, le site officiel de Star Wars propose les premiers teaser et bande-annonce de l'épisode II. Si la bande-annonce est moins impressionnante, il n'en demeure pas moins que le teaser est aux petits oignons, alors à vos souris et que ça saute.

www.starwars.com



Après Doberman

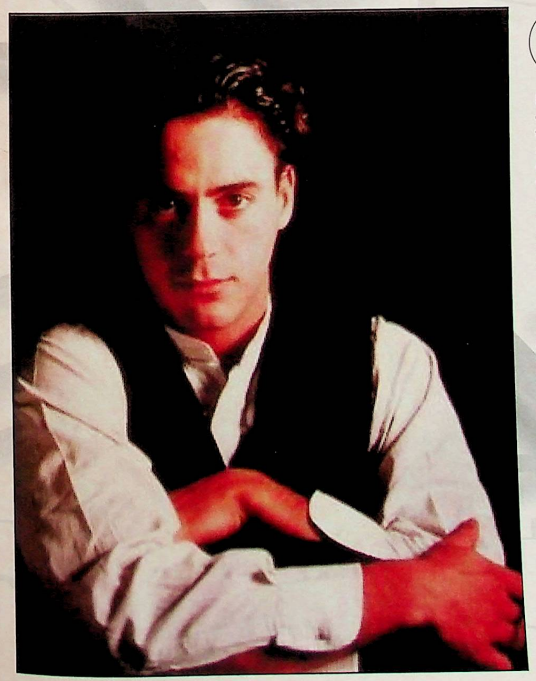
Jan Kounen, l'excellent réalisateur de Doberman, se prépare tranquillement au tournage de son prochain film. Il s'agit d'une adaptation du célèbre héros de bande dessinée, Blueberry. Ce site permet de suivre avec lui la progression du futur long-métrage, et surtout de découvrir un homme plus que sympathique, en tout cas qu'on a envie de connaître. Rien que son message de portail est émouvant. Un indispensable pour tous ceux qui aiment le cinéaste et l'homme dans la même émotion.

http://wwwusers.imaginet.fr/~jkounen/

Spéciale Playnet 01

Au revoir et adieu, jolie fille madrilène, au revoir et adieu, jolie fille de mes rêves. Avec le dernier numéro de Dreamzone se termine cette rubrique que vous semblez avoir appréciée. En tout cas, si vous avez pris autant de plaisir que nous en avons eu à la faire, notre pari est gagné. Dreamzone, c'est la fin d'une aventure qui a commencé avec Fred, s'est poursuivie avec Vincent, pour se terminer avec Kyo. Un magazine dont on est fier, surtout quand on sait combien parfois il a été difficile à faire. Finalement, le bilan est plutôt positif et puisque la nostalgie n'est pas le propre de l'équipe, c'est sur un message de bonne humeur qu'il convient de nous quitter. Et peut être que lors d'une autre aventure, sur un autre support, nous nous retrouverons pour partager une passion qui nous anime tous : les jeux vidéo.

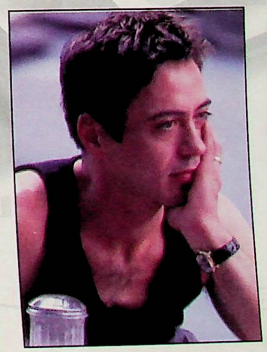
C'est donc avec quatre pages que nous refermons un voile pudique sur la rubrique Internet et sa fameuse Playnet. Pour ceux qui s'en souviennent, nous avons entamé les hostilités avec la belle Laëtitia Casta, et il était donc normal que ce soit elle qui y mette fin. Comme toujours toute en beauté et en charme.

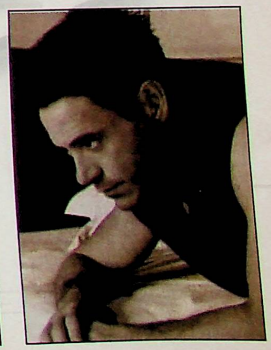


Adieu mes amouuurs !

Eh voilà, nous signons notre dernier numéro de Dreamzone, et c'est les yeux emplis de larmes qu'il me faut vous dire adieu mes chéris adorés. Plus d'un an passé à vos côtés déjà... Aaah, tant de bonnes choses... Des Kao le kangourou (ndc : aaah), des Donald Couak Attack (ndc : oooh), des DNA... J'en aurais presque gardé bon souvenir si seulement je n'avais pas été entourée de mon équipe de gougnafiers... Bien sûr, au fond, je les aime bien mes trois abrutis, je ne suis pas ingrate. Mais nul besoin de vous dire que l'esprit sain que je suis aurait pu subir de graves séquelles au contact prolongé de ces barbares invertébrés. Enfin, heureusement, je suis super balaise et devant moi, ils baissent les yeux. En résumé, je profite de ce dernier playboy du mois (Robert Downey Junior en l'occurrence - ndc : raaaah) pour rendre hommage à Kyo, Tuco, Neo Alex et Seba, ma chère petite équipe, et à ma petite Céline qui elle, au moins, me soutient : les filles, je vous aime !

Titia





DVD

- zone 2 -

Les Aristochats

Scénario

Paris, 1910. Madame de Bonnefamille, millionnaire excentrique, vit seule entourée de ses chats qu'elle adore : Duchesse et ses trois petits, Marie, Toulouse et Berlioz. Un jour, elle confie son notaire pour léguer toute sa fortune à ses compagnons à quatre pattes. Cependant, une clause du testament stipule qu'après la mort de ses chats, ses biens retourneront à son maître d'hôtel, Edgar. Ce dernier, apprenant la nouvelle, décide d'éliminer ces hautains félins. Après leur avoir administré une drogue, ils les emporte dans un panier avec l'intention de les noyer dans la campagne. Attirés par le bruit de son side-car, deux chiens de la ferme, Napoléon et Lafayette, se lancent à sa poursuite. Effrayé, Edgar laisse tomber le précieux chargement. Madame de Bonnefamille s'apercevant de la disparition de ses chats, alerte les autorités et lance les recherches.

Avis

Déjà trente ans que les Aristochats existent, et ils n'ont pas pris une seule ride. Devenu un des plus grand classique de la maison Disney, au même titre que Bernard et Bianca ou les 101 dalmatiens (Wolfgang Reitherman est déjà le réalisateur des 101 dalmatiens et de Merlin l'enchanteur), on ne se lasse pas de le voir et de le revoir, avec toujours autant de plaisir. Les personnages sont tous irrésistibles de simplicité et d'efficacité. De Duchesse à O'Malley en passant par les siamois, la galerie de portraits qui nous est proposée est tout simplement l'une des plus originales et des plus fournies du monde de Disney. Même ceux que l'on pourrait appeler les seconds rôles, comme Frou-Frou la Jument, ont des scènes d'anthologie et remportent tous les suffrages de bonne humeur. De situations grotesques en gags hilarants, on est tout simplement conquis du début à la fin. Ajoutez à cela une musique appropriée, axée sur le Jazz, une ambiance très parisienne et Paris comme toile de fond de cette histoire, et vous voilà envoûté pendant une heure et douze minutes. Réalisé en 1970, les Aristochats marque la fin d'une époque et le début d'une nouvelle ère pour les studios. En effet, c'est le premier dessin animé produit après la mort de Walt Disney, et de son succès et son à-propos dépendait l'avenir du studio. Frank Thomas, directeur de l'animation, raconte : «Nous étions tous profondément imprégnés de l'esprit Disney. Walt n'était plus là pour nous guider, mais nous nous savions capables de réaliser un film dont il aurait été fier.» Le pari n'était pas gagné d'avance, non pas que ceux qui ont travaillé sur les Aristochats ne savaient pas ce qu'ils faisaient, mais le scénario est l'un des rares issus de la firme à ne pas être directement inspiré d'un conte de fées, d'une légende ou d'un livre pour enfants. Ce qui ne l'empêche pas de merveilleusement fonctionner. Le challenge était loin d'être évident, et c'est haut la main que tous ceux qui ont travaillé sur les Aristochats ont relevé le défi. Il aura fallu plus de deux cents personnes à plein temps et quatre années de dur labeur pour arriver à faire sortir des plumiers et des fusains ce qui reste un incontournable des studios Disney.

Interactivité

L'image est de qualité, compte tenu du master d'origine, et le son a été retravaillé pour l'occasion. Les pistes en Dolby Digital 5.1 sont d'excellente facture, et mettent en avant la partition musicale, ce qui n'est pas pour nous déplaire, bien au contraire. Pour le reste des suppléments, il vous suffit de vous reporter au thème présent sur cette même page.

El Tuco

Fiche	Technique
Genre :	dessin animé
Editeur :	Buena Vista
Réalisateur :	Wolfgang Reitherman
Acteurs :	voix de Roger Carel, Denise Grey et Claude Bertrand
Musique :	Georges Bruns (interprète du générique Maurice Chevalier)
Durée :	72 mn
Vidéo :	widescreen 1.33 :1
Langues :	anglais, français et néerlandais en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais, français, néerlandais et polonais
Extras :	hommage aux frères Sherman, compositeurs de la musique du film, court-métrage, jeu d'éveil, album photo et karaoké
Format :	1 disque, simple face double couche
Technique :	★★★★
Interactivité :	★★★★
Film :	★★★★★

Vampires

Scénario

À l'aube du 21ème siècle, les vampires ne craignent ni les gousses d'ail, ni les crucifix. Un homme, Jack Crow, accompagné d'une poignée de mercenaires, les traque impitoyablement et détruit leurs nids jusqu'à l'éradication totale. Il doit gagner la guerre avant que ces adorateurs du mal ne mettent la main sur la croix de Berzieris, qui leur assurerait de régner à jamais sur la Terre.

Avis

Les films de John Carpenter sont pour la plupart (pour ne pas dire tous) des westerns en puissance, et Vampires ne déroge pas à la règle. L'histoire est simple, et les principes inhérents aux films de vampires réduits à leur plus simple expression. Cette tendance est d'autant plus évidente que les vampires ne sont ni sensibles à l'ail, ni aux croix (ils en ont même besoin pour réaliser la prophétie), et le clergé, l'Eglise en général et ses adeptes, en prennent plein la gueule. Carpenter s'amuse visiblement, et nous avec. Les dialogues sont plus irrévérencieux que jamais (il faut voir la tête du prêtre quand James Wood lui demande s'il a eu la trique en tuant du vampire), et lâchés par des comédiens au sommet de leur art à qui il ne manque plus que le cache-poussière pour être totalement assimilables à un long-métrage de John Ford en général, ou celui d'un Sergio Leone en particulier. Grand angle, panoramique, musique dure et efficace, Carpenter s'en donne à cœur joie !! Avec un budget minimum, il réussit à filmer des scènes diablement efficaces dans les décors naturels du Nouveau-Mexique. L'attaque du motel par le maître Vampire est maîtrisée d'un bout à l'autre avec une redoutable précision. On ne peut s'empêcher de penser que c'est de la pure provoc de la part de Carpenter en direction de la censure américaine tant elle réunit en 5 minutes à peine tout ce qui peut rebuter le plus conciliant des censeurs outre-Atlantique. Le sang gicle un peu partout, un homme se fait couper en deux, un prêtre a la tête qui explose, et une demi-douzaine de «putes» à moitié à poil se font trucider sans vergogne par une créature des ténèbres qui ne semblent pas vouloir s'arrêter tant elle prend son pied. Une séquence d'anthologie, politiquement incorrecte, pour laquelle on sent le plaisir évident qu'a eu le réalisateur de la tourner. Une façon pour lui de dire ce qu'il pense du système, c'est un peu comme s'il lâchait une bonne grosse bouse au milieu du tapis rouge et bien époussetée du standard hollywoodien. La distribution est à l'image du film : jouissive. James Wood en chasseur de vampires est un choix plus que judicieux tant il s'intègre bien à l'univers du réalisateur. Son acolyte du moment, Daniel Baldwin, s'en tire à merveille et Sheryl Lee est au sommet de sa forme physique et... physique. L'ensemble est une pure merveille de série B dont on ne se lasse pas de voir et revoir les scènes-clés et les dialogues bien «mordants». En bref, on aime et on en redemande.

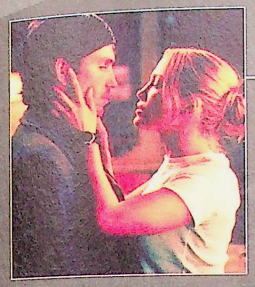
Interactivité

Une édition spéciale qui s'applique : une image de qualité, une piste DTS d'excellente facture (peut-être un petit peu trop de sollicitation du caisson de basse) et une interactivité qui ravira les fans du réalisateur d'Assaut. Un documentaire de 50 minutes sur son parcours mais aussi et surtout les commentaires audio du réalisateur qui sont une mine d'informations trop rare pour ne pas le signaler.

Fiche	Technique
Genre :	western contemporain
Editeur :	Film Office
Réalisateur :	John Carpenter
Acteurs :	James Woods, Daniel Baldwin et Sheryl Lee
Musique :	John Carpenter
Durée :	102 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 :1
Langues :	anglais et français en Dolby Digital 5.1 DTS et Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais et français
Extras :	commentaires audio de John Carpenter, portrait de John Carpenter, Images exclusives de Ghosts Of Mars, extraits du tournage, entrevues et filmographies
Technique :	★★★★
Interactivité :	★★★★
Film :	★★★★

- zone 1 -

Angel Eyes



Scénario

Un flic de Chicago, l'officier Sharon Pogue, l'un des plus appréciés dans les situations les plus extrêmes, est toujours à la limite lors de ses interventions. Un jour, alors qu'elle est à la poursuite d'un truand, il se produit un échange de coups de feu, et malencontreusement elle se laisse surprendre. Projetée à terre sans défense, le malfrat s'apprête à lui assener le coup fatal, lorsqu'un inconnu surgit et lui sauve la vie. Elle va vouloir en savoir un peu plus sur celui à qui elle doit la vie, et ne va pas tarder à se rendre compte que ce n'est pas la première fois qu'elle le rencontre.

Avis

C'est toujours un plaisir de revoir Jennifer Lopez au cinéma, mais s'il s'agit de nous faire avaler une pilule si énorme qu'elle ferait de l'ombre à un pachyderme, on est tout de suite un peu moins enthousiaste. Angel Eyes est une bluette insipide aux relents nauséeux de surnaturel pantelant où les comédiens se débattent tant bien que mal pour ne pas avoir l'air totalement abrutis. Si on n'y croit pas une seule seconde, c'est principalement dû à la performance extraordinaire du scénariste. Ce dernier a réussi à coucher sur le papier une telle quantité industrielle de ponctifs, de dialogues profondément insipides et de situations grotesques, qu'il en devient extrêmement méritant. On n'en dira pas autant des comédiens, qui après avoir lu le scénario ont accepté de tourner le film, et sans qu'à notre connaissance aucun d'entre eux n'ait reçu de menaces physiques. Il ne reste qu'une solution : le cachet, qui de toute façon est obligé d'être indécent pour que les seconds rôles se corrompent à ce point. Apparaître dans Angel Eyes, ne serait-ce qu'en ombre chinoise, peut porter préjudice à votre carrière pendant les dix années à venir, c'est vous dire. Jennifer Lopez est certes toujours aussi charmante, et son regard est plus qu'enchanteur, mais associée à son compagnon d'infortune Jim Caviezel, elle est désopilante. À eux deux, ils forment un couple de pleurnichards exaspérants qui ne cessent de parler, penser et réfléchir à rien, ou si peu. Les questions existentielles qu'ils se posent sont aussi palpitantes qu'un épisode de Classe Mannequin de petite facture, et si la belle Jennifer ne s'était pas appelée Lopez, aucun producteur sain d'esprit n'aurait parié un seul kopeck sur cette inepte. Le réalisateur se donne beaucoup de mal pour que sa mise en scène soit originale, et s'agite quelque peu toutes les demi-heures pour être sûr de garder l'attention d'une audience somnolente, mais autant d'efforts distillés, quand ils ne sont pas associés au talent, restent vains à redonner de l'intérêt à un film qui n'en a aucun. On aurait dû se méfier, car Luis Mandoki nous avait déjà offert l'occasion de voir de quoi il était capable avec Une Bouteille à la mer, où déjà il faisait preuve d'un immense talent pour réussir à transformer de grands comédiens en insipides figurants de série Z. Angel Eyes est un film qui n'a d'intérêt que si votre installation est près de votre lit, parce que, à petites doses chaque soir, il ferait un bon substitut de Prozac.

Interactivité

L'image est d'une qualité exceptionnelle, la saturation des couleurs très réussie et les contrastes harmonieux. Le son, sans être extraordinaire, est assez agréable et exploite avec justesse l'ensemble des enceintes. En guise de supplément, on devra se contenter d'un pâle commentaire audio du réalisateur, qui s'il croit ce qu'il dit à certains moments, a franchement besoin de repos. On est littéralement bluffé par le fait que même après coup, il ne se rende pas compte que le scénario de Gerald Di Pego est insupportable de ridicule série. Sinon, une piste française et des sous-titres permettront à ceux qui ne comprennent pas parfaitement l'anglais de se rendre compte plus vite qu'Angel Eyes n'a strictement aucun intérêt.

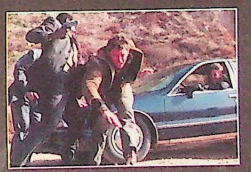
El Tuco

Fiche	Technique
Genre :	bluette
Editeur :	Warner
Réalisateur :	Luis Mandoki
Acteurs :	Jennifer Lopez, Jim Caviezel et Sonia Braga
Musique :	Manish Raval
Durée :	103 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 :1
Langues :	anglais et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais, français et espagnol
Extras :	commentaire audio du réalisateur Luis Mandoki
Format :	1 disque, simple face, double couche
Technique :	★★★★
Interactivité :	★
Film :	★★

Swordfish (Opération Espadon)

Scénario

«Utilisez un ordinateur et vous allez directement en prison sans procès ni préavis», les termes et les conditions de la liberté sur parole de Stanley Johnson sont clairs. Mais l'homme ne va pas tarder à être sollicité pour ces talents de hacker par un charismatique agent double en mission. La proposition qu'il va lui faire est plutôt difficile à refuser : il sera payé 10 millions de dollars s'il réussit à trouver le code d'un logiciel gouvernemental ultra secret.



Avis

On ne le dira jamais assez : Swordfish ne vaut le détour que pour son impressionnante introduction, qui nous a ravis (on entend par introduction le monologue du départ et le Bullet time qui suit). Et dire que l'on doit ce petit moment de bonheur cinématographique au réalisateur Dominic Sena... Si, si, c'est bien le même qui l'année dernière nous avait inondés du fuligineux navet qu'est 60 Secondes chrono. D'ailleurs, à cet égard, il avait, à l'occasion de sa mise en scène, accompli plusieurs exploits dont il convient ici de rappeler les grandes lignes pour bien cerner notre surprise (en fait, savoir que c'est Sena qui a mis en scène l'intro de Swordfish, c'est un peu comme si on apprenait demain qu'en fait Stanley Kubrick était un nom d'emprunt utilisé par Max Pecas). Il avait réussi à rendre Angelina Jolie aussi sexy qu'une huître, à filmer 45 minutes de poursuite de voitures sans jamais qu'une seule d'entre elles ne soit entièrement visible à l'écran sur un seul plan (sauf le final au ralenti en synthèse mal faite digne d'un mauvais Sheriff Fais-moi peur), et enfin il rendait l'ensemble totalement indigeste avec un montage digne d'un stroboscope sous acide un soir de pleine lune. Ce changement salvateur est en partie explicable par le fait que notre ami a changé de crémerie, passant d'un Bruckheimer de plus en plus Boy à un Joel Silver résolument Wachowski. Les deux producteurs ayant chacun sa recette du film d'action standard hollywoodien. Il est clair que le producteur de Matrix convient mieux à sa mise en scène. Il est clair aussi que si l'on enlève cette introduction, il ne reste qu'un scénario bateau aux relents politiques douteux, que d'excellents comédiens ont bien du mal à maintenir à flot deux heures durant. Travolta réussit néanmoins une savoureuse composition. Don Cheadle n'est pas en reste et confirme tout le bien que l'on pense de lui, et Halle Berry ferait fondre la calotte glaciére à elle toute seule. Saul Hugh Jackman est en demi-teinte et ne convainc pas dans toutes ses scènes. Mais une pléiade de comédiens, aussi bonne soit-elle, ne rattrape pas des inepties scénaristiques, des pompages à peine dissimulés sur d'autres productions du même genre et d'accidents réflexes douteux de mise en scène de notre amie Sena (décidément, avec les poursuites en voitures, notre ami a bien du mal, et il ferait bien de cesser de faire systématiquement ses mises au point en retard, sinon on va tous finir hyperméchtropes). Swordfish est du pur divertissement, jouissif dans la plupart des scènes d'action qu'il propose et dans son casting, par contre, au niveau de l'histoire et de son traitement, on est nettement moins indulgent : une formidable scène d'action en ouverture ne fait pas tout.

Interactivité

Pas grand-chose à se mettre sous la dent, mais image et son de qualité.

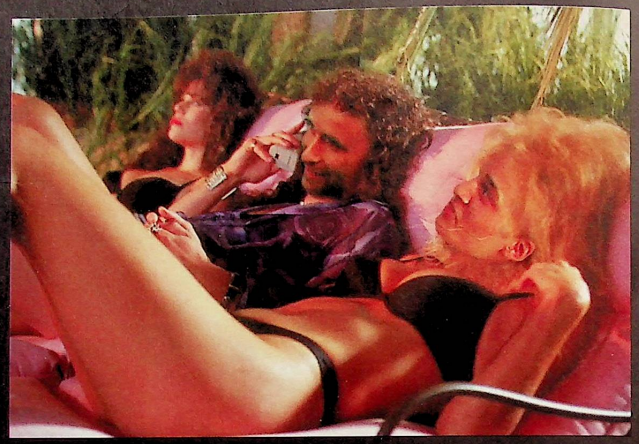
El Tuco

Fiche	Technique
Genre :	action
Editeur :	Warner
Réalisateur :	Dominic Sena
Acteurs :	John Travolta, Halle Berry et Hugh Jackman
Musique :	Christopher Young
Durée :	99 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 :1
Langues :	anglais et français (québécois) en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais, français et espagnol
Extras :	commentaires audio, deux fin alternatives, Making of sur les effets visuels, options DVD-Rom et filmographies
Format :	1 disque, simple face, double couche
Technique :	★★★★★
Interactivité :	★★★
Film :	★★★

EN DIRECT DE LA REDAC

Après Les feux de l'amour, Top Model, La Clinique de la Forêt-Noire et Amour, gloire et Beauté, découvrez la nouvelle production FJM :

Troubadour, Poire et Cétacé



Résumé des épisodes précédents :
Comme d'habitude, fallait suivre. On va pas en plus vous faire un résumé. Il est clair que ce serait la porte ouverte à toutes les fenêtres. Il ne faut pas se croire arrivé et se dire que c'est la rivière qui cache la montagne, sinon, c'est le bordel.

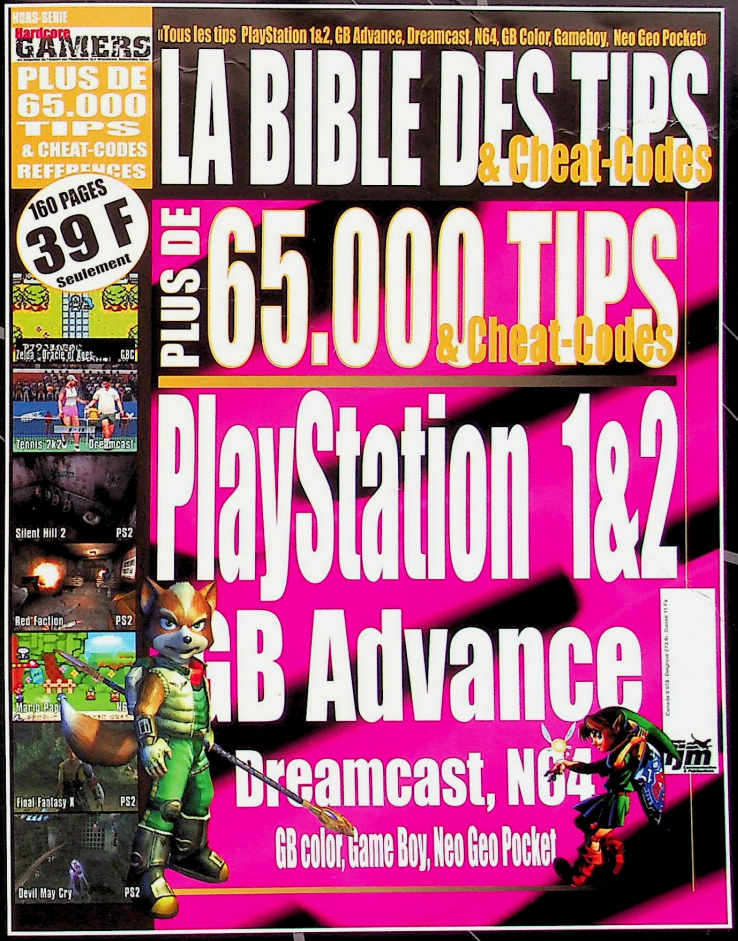
Aujourd'hui
Pour son final, la fameuse équipe de Troubadour, Poire et Cétacé a décidé de monter son groupe de rock : Les Magicals Stérilettes. En quête d'un producteur, ils arpentent les salles de concerts sans se défaire de leur optimisme démesuré. Ils y croient, ils sont beaux, ils sont jeunes, ça va péter !

Non contents d'avoir fait leur premier concert, qui a quand même eu un franc succès, sur l'aire de repos de l'A4 - il faut dire que Kyo a fait coïncider la date avec la plus grande concentration de routiers du moment - ils avaient promis dans le prospectus qu'ils livreraient à la fin du spectacle le nom de celui qui laisse des messages obscènes sur les répondeurs de ces messieurs toutes les nuits de pleine lune. Vu que Kyo en est l'auteur, il sait à quel point il les a harcelés pendant des mois entiers et à quel point ils aimeraient coincer le saligot qui les inonde de blagues salaces ou de déclarations enflammées. En bref, la salle était comble. Tuco, tout de cuire vêtu, avait réussi à arpenter les foules sans se laisser distraire par les déhanchements frénétiques du Kyo.
En effet, ce dernier, tout excité de voir ce potentiel de conquêtes masculines s'étaler sous ses pieds enfermés dans des bottes roses, a absolument tout fait pour attirer l'attention. Cela a commencé par un langoureux Happy Birthday Mister President, pour lequel il a failli s'étouffer à force de lécher le micro. Ce dernier tellement descendu dans son gosier, qu'il a fallu lui faire un lavement pour le ressorti, sa perruque blonde immense gênant la progression de la pince du proctologue.

La photo de groupe qui a été prise avant le concert laissera de bons souvenirs à l'équipe tout entière. En effet, peu de personnes présentes à ce moment-là risquent d'oublier ce qui s'est passé : les chansons étaient tellement mauvaises que les routiers se sont mis en tête de les poursuivre où qu'ils aillent.

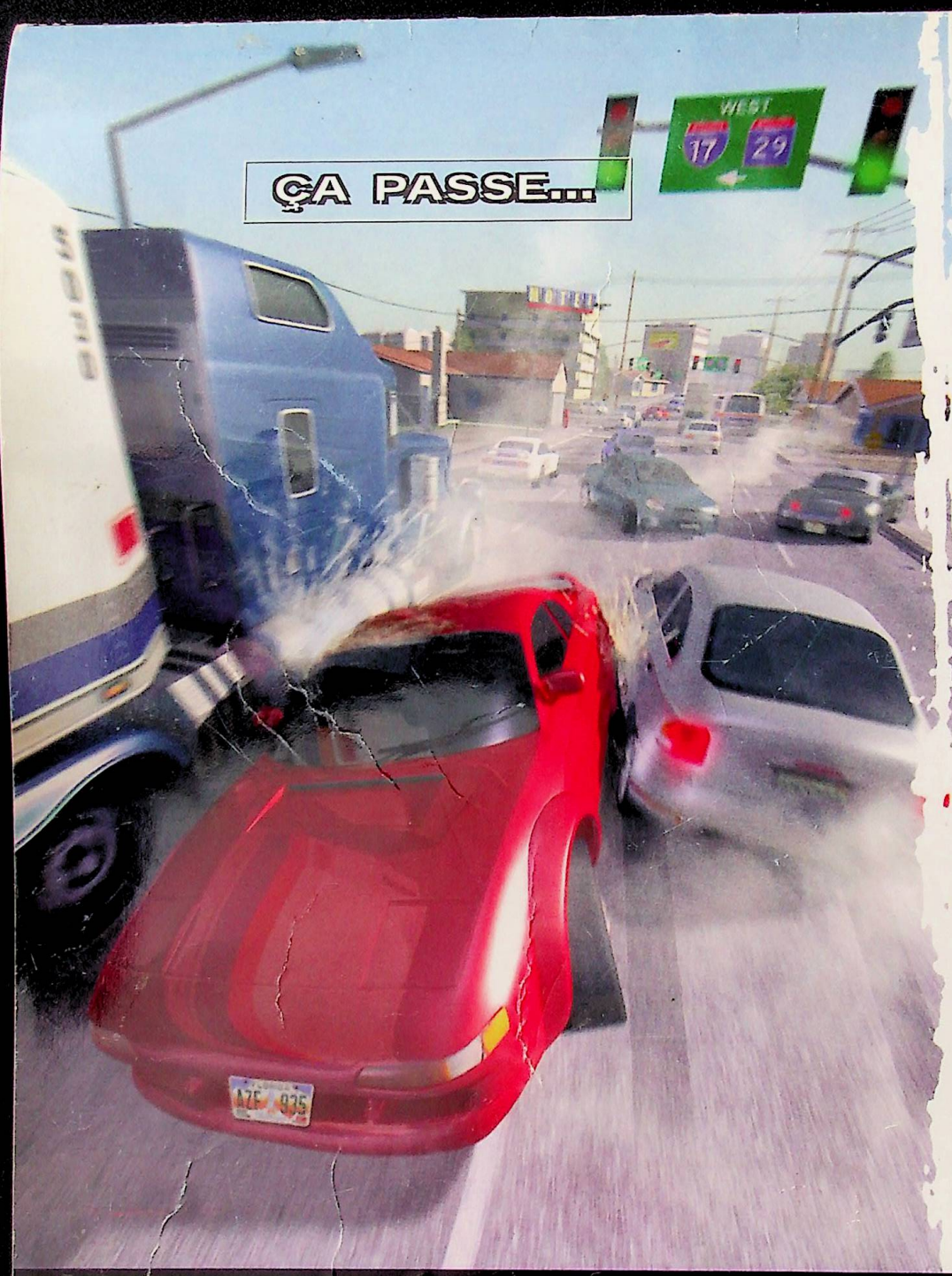
Épilogue
Encore aujourd'hui, on n'a pas réussi à mettre la main sur Petro Solex et la Tiatia. Seul souvenir de cette soirée folle, une carte postale envoyée du Brésil où l'on distingue nettement le Tuco se désaltérant à côté d'une fausse blonde, qui s'avère être le Kyo après son opération. Merci pour lui. On a touché le fond, il était temps que ça s'arrête ; mais qui sait, un jour ou l'autre, un producteur véreux (si ce n'est pas le même espérons le) reprendra peut-être les aventures palpitantes de Troubadour, Poire et Cétacé...

L'ARME ABSOLUE
POUR TOUS VOS JEUX



63.000 TIPS ET CHEAT-CODES

En vente chez votre marchand de journaux



...OU ÇA CASSE !

exposition

BURNOUT

FIN 2001
COMPRESSION MÉTAUX ET PLASTIQUES
1 METRE³

WWW.BURNOUTGAME.COM

Acclaim

www.ACCLAIM.com
A VISITER SUR WWW.BURNOUTGAME.COM

PlayStation 2

Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68* ou au 3615 ACCLAIM*
*2,21 F/mn

Criterion GAMES

avec mobistore

Acclaim Entertainment, Inc. presents a Criterion Games production. Burnout™ Developed by Criterion Games. All rights reserved. © 1998 - 2001 Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. Distributed by Acclaim Distribution, Inc. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.